NeoTOKYO 21 Naruto + XXX Holic + Lost Canvas + YuYu Hakusho + Devil May Cry

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
THE LOST CANVAS
A SAGA DE HADES

Nova aventura dos Defensores de Atena!

EXCLUSIVO
100
páginas de muita
informaçã

NeoTOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Love★Com
Homem-Aranha
Orange Range
Live Action
Zodiac

ANIME FRIENDS
Confira a cobertura completa do evento

YU YU HAKUSHO
Especial sobre os 10 anos da série

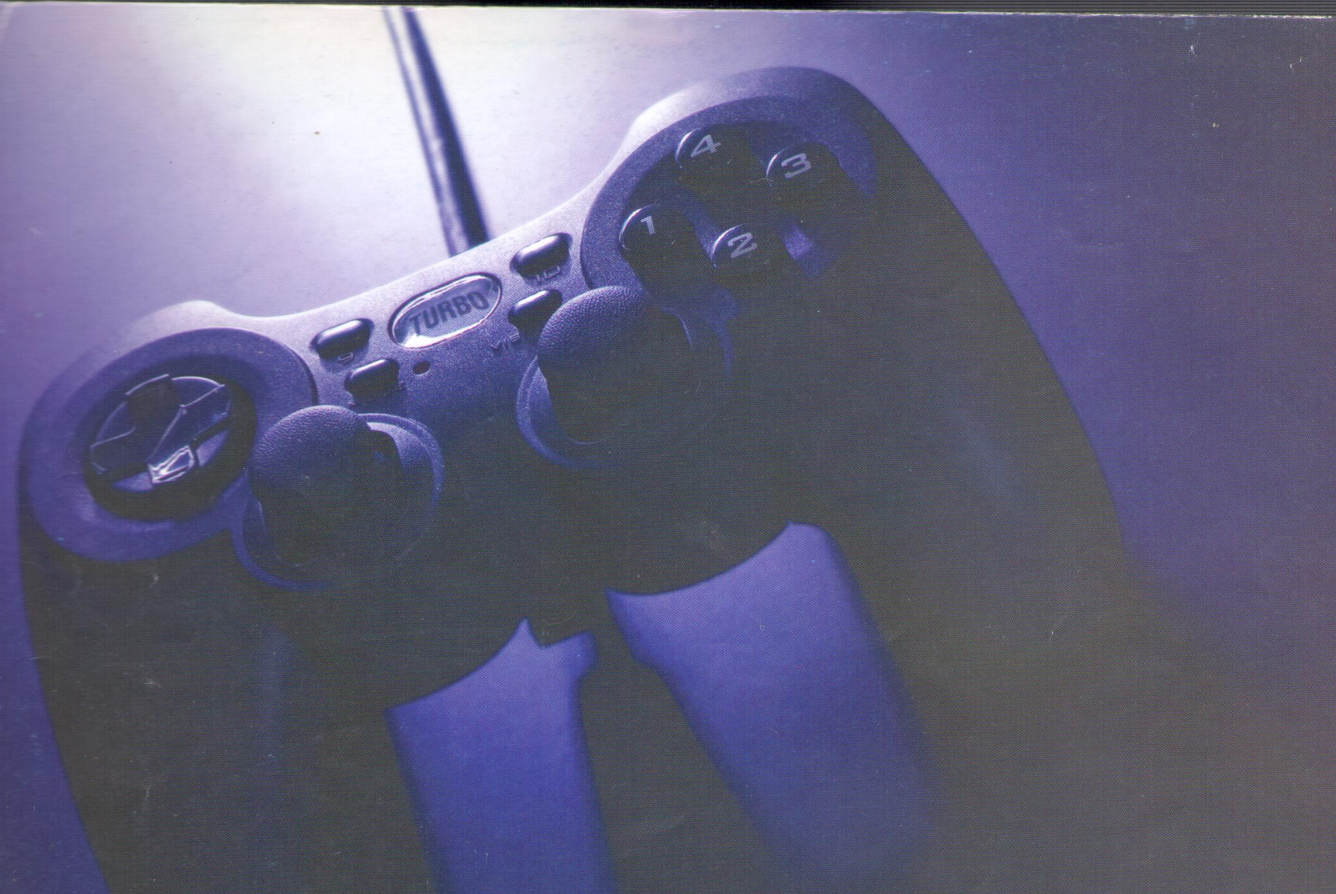
XXX HOLIC
Aventura! Horror e suspense!

DEVIL MAY CRY
O caçador de demônios

NARUTO

A História! Personagens! Mistérios!
e ainda VERSÃO SEM CORTES NO BRASIL!

Editora escala
ISSN 1809-1784
NÚMERO 0021
PREÇO R$ 6.90



Desmistifique todos os jogos de playstation!

A única revista que fala de Playstation e Xbox360

gamers

PLAYSTATION

30 JOGOS ANALISADOS

Sega Rally Revo (ps3) Renegade Squadron (psp)
Looney Tunes (360) Rainbow Six: Vegas (ps3)
Sonic (360) The Bigs (ps2) Golden Axe (360)
Ninja Gaiden Sigma (ps3)
E MUITO MAIS!

EM PRIMEIRA MÃO
HEAVENLY SWORD
JOGAMOS A DEMO

PRIMEIROS DETALHES
ASSASSIN'S CREED

NEED FOR SPEED PRO STREET

+ SUPER PÔSTER ASSASSIN'S CREED

A história do videogame (2ª PARTE)
A ERA DE OURO DOS CONSOLES

Hardware NOVAS FUNÇÕES

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.
A revista **Neo Tokyo** é impressa com emissão **zero** de poluentes.

NeoTOKYO

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Diagramação:** Ed Peixoto e Henrique Ajala **Escaneamento e Tratamento de Imagens:** Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Luan Rodrigues **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta **Redação:** René Ferri

Número 21, ISSN 1809-1784

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

EDITORA escala
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: (+55) 11 3855-2100 Fax: (+55) 11 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:** Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva **Revisão:** Patrícia de Fátima Santos

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br Fax: (+55) 11 3855-2132 Jairo Ivo Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Priscila Pires, Silvana Pereira da Silva (tráfego)

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 4446-6158 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Fax: (+55) 11 3857-9643 atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à ANER
www.aner.org.br

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
OCEANO Indústria Gráfica e Editora
Nós temos uma ótima impressão do futuro

Sucesso e Crescimento...

É sempre muito bacana receber um bom retorno de vocês comentando o que estão achando da NT. Com a opinião dos leitores podemos saber com clareza que rumos tomar para fazer cada número da NT melhor que o anterior.

Esta presente NT tem muita coisa especial. A cobertura especial do maior evento das Américas, o Anime Friends, que este ano superou todas as expectativas, teve um crescimento fora de série (tanto na parte da organização quanto nas atrações) — você confere tudo que rolou na Anime Friends, onde fizemos um arquivo enorme de cosplayers, para divulgar nas futuras edições.

Comentando outras matérias desta NT, temos um especial sobre YuYu Hakushô, comemorando os dez anos do Detetive Sobrenatural; depois de fazer sucesso no mundo dos games, agora a franquia Devil May Cry detona em uma versão animada; XXXHolic, elogiada obra do grupo CLAMP, chega finalmente nas nossas páginas num artigo pra lá de caprichado; a chegada de Os Cavaleiros do Zodíaco–The Lost Canvas no Brasil vem numa matéria bastante completa, e ainda temos, Zodiac P.I., LOVE COM, Homem-Aranha Made in Japan, as seções fixas e muito mais!

Até a próxima!
Junior Mendes Fonseca
junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

Azumanga Daioh
Será que o simples dia-a-dia de um grupo de garotas do colegial pode render uma boa história? **Azumanga Daioh** prova que sim, em quatro volumes de mangá, ou 26 capítulos de animê, você tem uma experiência única.
Na **NT 15**.

Mitologia nos Animês
Cavaleiros do Zodíaco? Ragnarok? YuYu Hakushô? Death Note? Dragon Ball? Uma interessante matéria sobre animês que possuem em seu enredo um pouco de mitologia... animês e mangá também são cultura!
Na **NT 19**.

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Uma palavra nova é como uma semente fresca que se joga no terreno da discussão." Wittgenstein

índice >>>>>>

64

Dez Anos do Detetive Sobrenatural

Dez anos atrás, em plena falência da Rede Manchete, estreava uma série um pouco diferente do padrão de séries que os brasileiros estavam acostumados a assistir. Ao invés de um mocinho sem defeitos como Seiya, tínhamos um protagonista que era um verdadeiro bad boy: arranjava brigas, cabulava aula, um verdadeiro exemplo de juventude transviada, mas, ao salvar uma criança de um atropelamento, Yusuke Urameshi entra numa aventura que não tinha mais volta...

05 – Animê Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br.

06 – Naruto
Enfim a série estréia com tudo em canal de tv aberta!

58 – Os Demônios também choram
Seguindo a linha do "jogue o game, leia o mangá, assista ao animê, compre o DVD, brinque com os bonequinhos etc." a franquia Devil May Cry já chegou a vários cantos do mundo. Mas o que será que fez a história de um caçador de demônios ir a tantos lugares? Carisma, estilo, diversão...? Isso tudo e mais um pouco.

46 – XXXHolic: Qual é o seu desejo?
Ao entrar em uma pequena loja cercada de altos prédios no coração de uma grande cidade você se depara com uma mulher muito bela. Deitada em um divã, cigarro na mão, ela inebria ainda mais o ambiente esfumaçado. "Qual é o seu desejo?", ela pergunta. Personagens cativantes, desenho impecável, história envolvente. Nada disso é novidade quando se trata de um mangá assinado pelo grupo CLAMP. Mas XXXHolic não é apenas mais uma história de aventura com toques de suspense e até terror...

41 – O Mito do Deus das Trevas
A notícia do lançamento para o mês de setembro de Os Cavaleiros do Zodíaco – The Lost Canvas pela editora JBC, com certeza surpreendeu a todos os fãs da clássica obra de Masami Kurumada que não esperavam um acordo de licenciamento tão rápido. Por acaso esse mangá teria algo de especial? Do que ele realmente trata? Essa e outras questões serão esclarecidas no decorrer desta matéria.

23 – Homem-Aranha, Made in Japan
Entre 1970 e 1971, fomos apresentados à encarnação japonesa do Homem-Aranha, Yu Komori. E publicada em um momento decisivo do mercado japonês, ela se tornou um polaróide das transformações que definiriam o mangá para os nossos tempos.

36 – LOVE★COM

56 – Zodiac P.I.

10 – Mural
76 – Fanfic/Conto
78 – Caixa Postal
80 – Fan Gallery
82 – DVDteca
84 – Live Action
86 – Play
88 – Cosplay
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonês

Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

www.Anime Pró.com.br

Anime Pró Insider

O Sistema CORSO: MECHAS

ANT orgulhosamente apresenta sua primeira série de Light Novels – O SISTEMA CORSO! No mês passado, falamos dos dois protagonistas; agora, falaremos um pouco de Marte e de alguns dos mechas da série.

A história de Marte propriamente dita começou com a desestruturação das velhas oligarquias nas nações em desenvolvimento do Cone Sul, cujos interesses estavam infiltrados nos parlamentos dos países membros e prejudicavam seus esforços de desenvolvimento industrial. Os Estados Unidos decidiram bancar essas forças para evitar o surgimento de um gigante na América do Sul, estimulando o surgimento de uma frente que coligava notadamente ruralistas e conservadores religiosos de direita. Isso culminou numa intervenção americana cujo objetivo na verdade era tomar a Amazônia e seu manancial de patentes genéticas. O que não se contou foi que a presença da França, via Guiana Francesa, além do laço tradicional entre Brasil e Portugal, levou a União Européia a enviar tropas para o Brasil, fazendo a Inglaterra romper com o bloco europeu. Em 60 dias, o conflito chegou a uma escala global.

Com isso, Marte, em seu estágio final de terraformagem, quando a vida já era possível na superfície mas ainda não havia água e vegetação além dos líquens que criaram as condições iniciais de colonização, foi meio deixada de lado – e as oligarquias fugitivas do Brasil e de boa parte da América Latina se aproveitaram desse descaso para tomar largas terras de plantio antes de seu loteamento legítimo, enxotando os primeiros colonos – pessoas reprogramadas geneticamente para sobreviver aos rigores de uma Marte apenas parcialmente oxigenada, pelos primeiros cultivos de líquens, e que eram conhecidas como Evos.

Antes dos Evos, a terraformagem tinha que ser feita por astronautas em enormes exoarmaduras derivadas dos robôs pilotáveis de resgate desenvolvidos no começo do século XXI por japoneses. Até hoje, o primeiro modelo de exoarmadura, o Blockwall – popularizado pelos novos habitantes de Marte como "Macaco" – é o padrão de centenas de modelos de exo-armaduras, sendo usadas tanto para a construção civil quanto para pacificação urbana nas mãos da polícia e do Exército. Mas nem essas exoarmaduras, nas mãos dos evos, foram páreos para o massacre que se seguiria. Logo, os invasores se instalaram, tomaram os melhores pontos e estimularam um medo generalizado em relação aos antigos habitantes, que passaram a viver em áreas pobres, exilados da própria terra onde nasceram e cresceram.

Naturalmente isso não podia dar certo. Centenas de pessoas desesperadas após a miséria que se sucedeu na Terra após o fim do conflito buscaram novas oportunidades nesse mundo novo. Uma nova geografia se desenhou em torno dos canais, que se tornaram imensas rodovias visíveis do espaço. Nos pontos de cruzamento entre as linhas dos canais se sediavam as grandes metrópoles administrativas e centros industriais. As áreas encerradas entre esses canais se tornavam áreas agrícolas, sujeitas a uma burocracia paralisante nos grandes centros, que mantinha tudo como estava — e Marte se tornou um loteamento de coronelatos, enquanto a Terra se reconstruía industrialmente sob a batuta de um eixo formado pelo Cone Sul, pela União Européia e por uma Coréia que sabiamente mudou de lado em meio ao confronto.

Em meio a esse cenário, militares misteriosamente conduzem um projeto secreto sobre o qual saberemos mais, na próxima edição...

... um projeto conhecido como CORSO....

SISTEMA CORSO

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os preferidos do site

ANIMÊ
- **1º** - Naruto
- **2º** - Dragon Ball Z
- **3º** - Death Note
- **4º** - **Cavaleiros do Zodíaco** →
- **5º** - Bleach

MANGÁ
- **1º** - Naruto
- **2º** - Death Note
- **3º** - FullMetal Alchemist
- **4º** - Negima
- **5º** - Karekano

→ **Acesse nosso fórum:** www.animepro.com.br/forum

Que comece a BATALHA!

Demorou, mas com a estréia de Naruto no SBT a série ganhou ainda mais fãs por todo o país. Líder de audiência no horário, a série do ninja traz à tona um universo novo, porém com algumas semelhanças com o mundo real. Preparamos esta matéria para apresentar a obra de Masashi Kishimoto aos novos fãs. Imperdível! *Por Junior Fonseca e Matheus Peçanha*

Naruto é uma famosa série em animê baseada no mangá homônimo de Masashi Kishimoto, publicado no Japão desde novembro de 1999. Muito popular por todo o mundo, Naruto transformou-se em uma verdadeira febre, alcançando as mais diversas formas de mídia, como animação, filmes para cinema e jogos.

Passando-se em um mundo de poderes ninjas, a trama começa 12 anos antes do início da série. Konoha, também conhecida com Aldeia da Folha, um dos mais respeitados vilarejos em questão, fora atacada por uma Raposa Demônio de Nove Caudas, poderosa o suficiente para causar tsunamis, terremotos e muita destruição.

O começo de tudo!

Em um ato de extrema coragem, o Quarto Hokage (denominação dada ao ninja mais poderoso da Aldeia da Folha) sacrifica sua própria vida a fim de selar a alma da Raposa de Nove Caudas em uma criança recém-nascida: Naruto Uzumaki. Muito embora celebrado como um herói por salvar Konoha, a vontade do quarto Hokage – de que Naruto fosse respeitado e criado como uma criança normal – não se concretizou. A Aldeia da Folha, embora não trouxesse a questão a público, renegou o jovem Naruto, que perdeu seus pais muito cedo; mesmo órfão, teve de crescer sem o carinho dos habitantes da vila, que o consideravam a própria reencarnação da Raposa.

O jovem Naruto, que nunca conheceu o valor e o aprendizado que amigos e família proporcionam, prometeu a si mesmo que um dia tornar-se-ia um Hokage, provando a todos da vila seu real valor e potencial.

Ainda muito jovem, estudando em uma escola para ingressos na academia ninja, Naruto sentiu a pressão de todos os habitantes de sua aldeia quando foi reprovado. Muito embora habilidoso, o jovem possuía um espírito brincalhão – apenas uma maneira de fazer com que as pessoas o notassem.

Mesmo reprovado, mas demonstrando um ato de grande heroísmo e credibilidade, Naruto salva seu professor, Iruka Umino, que o aprova na academia ninja, dando a ele o título de genin (o primeiro dos vários títulos que um ninja deve receber a fim de se tornar mais poderoso).

Porém, ser um ninja não é fácil. É preciso grande treinamento intelectual, físico e psíquico. Naruto, então, decide se empenhar, correndo atrás de seu grande sonho. A história centra-se, então, nas aventuras vividas pelo jovem garoto e seus amigos, mostrando o desenvolvimento de todos como ninjas, além de apresentar ao telespectador uma complexa trama escondida por detrás da história dos ninjas.

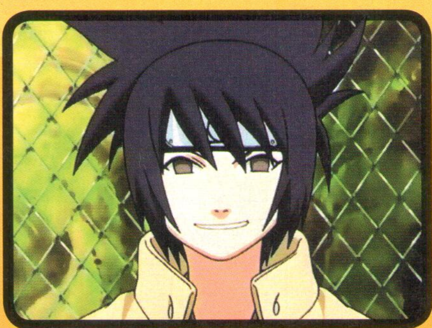
Uma vez genin, Naruto passa a fazer parte de uma equipe de treinamento, formada por Sakura Haruno, uma bela e talentosa jovem pela qual Naruto é apaixonado, e Sasuke Uchiha, um habilidoso jovem pertencente a um poderoso clã, que teve seus pais assassinados por seu irmão mais velho, e, desde então Uchiha busca uma vingança à altura da importância de sua família. Mesmo a equipe sendo formada por três jovens muito diferentes, Naruto percebe que muitas vezes seu amor por Sakura e sua rivalidade com Sasuke devem ser deixados de lado, sendo o mais importante o trabalho em grupo e a cooperação entre eles.

O grupo é coordenado por Kakashi Hatake, um habilidoso ninja que mostra aos jovens os reais significados de ser tornar um ninja – que é o de proteger as pessoas e, acima de tudo, proteger seu país.

Desenvolvendo uma história em torno do grupo "sete" (o de Naruto), somos apresentados ainda a outros personagens que compõem toda a grande trama da série: desde as outras equipes de genins, até os vilões mais mórbidos que aparecem no caminho dos aventureiros.

Muito além de uma simples trama de lutas, Naruto reflete uma história de princípios, onde sonhos são almejados e honra é uma palavra muito importante.

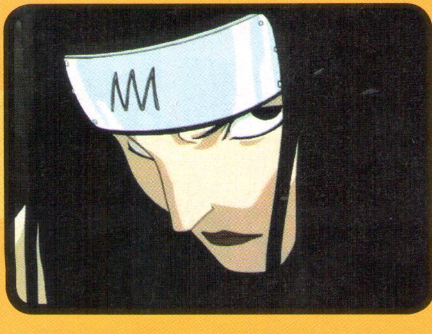
Naruto encontra muitos vilões em seu caminho – não seus inimigos, mas sim vilões autênticos que ameaçam a paz do seu país e almejam desejos pessoais e gananciosos. No primeiro arco, temos Zabuza, um ninja desaparecido que ameaça a segurança de seus aliados. Tempos depois, durante o chamado 'Exame Chunin' (um exame para testar as habilidades ninja dos participantes) aparece Orochimaru, o grande vilão da série, que movido por desejos desconhecidos acaba entrando no caminho de Naruto e seus amigos; em seguida, surge a Akatsuki, uma organização misteriosa que demonstra interesse no jovem ninja.



Países, aldeias e ninjas

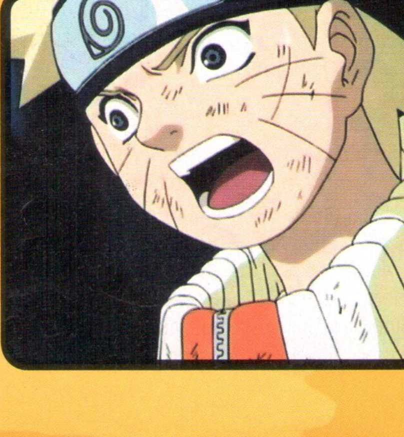
Passando-se primordialmente no País do Fogo, especificamente na Aldeia de Konoha, a série Naruto mostra uma vasta geografia que mesclada à trama apresenta uma história sensacional. Cada país possui uma Aldeia Secreta, centro de formação ninja onde novos shinobis são treinados a fim de garantir o novo contingente de guerreiros que, no futuro, lutarão para proteger sua nação. Além disso, cada aldeia é comandada por um diferente Kage, título dado ao ninja mais poderosos de sua respectiva aldeia oculta, que tem como função governar politicamente e proteger fisicamente seu país, acima de tudo.

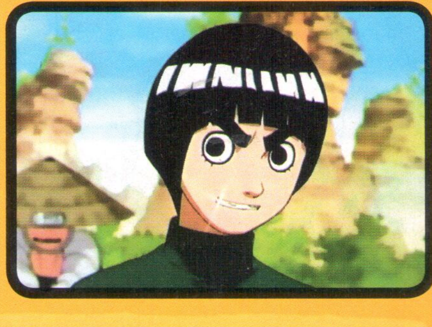
KAGE / Pais / Aldeia
HOKAGE / País do Fogo / Aldeia da Folha
KAZEKAGE / País do Vento / Aldeia da Areia
MIZUKAGE / País da Água / Aldeia da Névoa
RAIKAGE / País do Trovão / Aldeia da Nuvem
TSUCHIKAGE / País da Terra / Aldeia da Pedra



Durante o treinamento na Academia Ninja, os aspirantes passam por toda sorte de treinamentos a fim de desenvolver, ainda jovens, habilidades básicas, tanto físicas quanto psicológicas. Após a formatura, os recém-formados são divididos em equipes de três integrantes que passam a ser treinados por alguém chamado jounin, um ninja de alto nível, que lhes aplica um último exame, sendo esse a preliminar para se conseguir a graduação de genin.

Genin é a denominação dada ao ninja de menor nível presente na vila. Isso, porém, não quer dizer que os mesmo sejam necessariamente fracos. Ao mesmos tempo em que existem genins extremamente fortes, há ninjas recém-formados, que ainda não receberam todo o treinamento necessário para realizar uma missão de alto risco.





NARUTO
5 discos + volume
01-02-03-04-05
19 episódios
BOX 01
EXCLUSIVA VERSÃO ORIGINAL SEM CORTES
A INVASÃO NINJA
UMA MISSÃO NO PAÍS DA ONDA

Após prestar pelo menos oito missões de baixo nível, o genin está apto a prestar o chamado 'Exame Chunin', uma espécie de competição que lhes dará um título mais avançado de ninja.

Um chunin é um ninja de nível médio, apto a participar de missões de guerra e de nível mais avançado, além de possuir responsabilidades como a de comandar uma equipe, caso seja preciso. chunins sabem controlar a maioria dos golpes, os chamados jutsus, além de possuírem maior controle de chakra.

Poderosos chunins podem tentar elevar o título à jounin, este reconhecido como "ninja de alto nível". Jounins são combatentes de guerra, além de professores de nível avançado que possuem extremo desenvolvimento tático, mais um incrível poder controlador de chakra, a energia emanada pelo corpo que possibilita a um ninja lutar e aplicar golpes especiais. As missões envolvendo um ninja de alto nível são as mais variadas, podendo oscilar entre ordens de assassinato até espionagem em vilas inimigas.

Ao ninja mais poderoso da aldeia é dado o título de Kage, considerado o nível máximo. Porém, outra denominação ninja fora criada, os chamados Sannins. Tal nome é dado a apenas três ninjas (san = três) que outrora foram parceiros, criando assim a equipe ninja mais poderosa já registrada pela história. Muito embora o rumo levado por cada um desses ninjas seja distinto, sua reputação é conhecida por todo o mundo, dando-lhes a denominação de 'Legendários Sannins'. São eles: Orochimaru, Jiraiya e Tsunade.

Naruto em DVD e sem cortes no Brasil

O milagre da multiplicação dos Narutos no Brasil será completado em outubro, com a chegada do DVD ao mercado brasileiro. Depois de conquistar a TV a cabo, os mangás e até a TV aberta, Naruto estará disponível em DVD na versão original sem cortes, exclusiva, lançada pela PlayArte. E virá também com as aberturas e encerramentos da versão japonesa. A edição brasileira foi feita do jeitinho que os fãs pediram e com toda a qualidade possível. Os extras ainda não estão confirmados, pois a PlayArte está negociando os materiais para melhorar ainda mais o box.

Naruto será lançado em formato box – com 5 DVDs – e também em discos avulsos, que podem ser comprados separadamente. Essa primeira coleção, contará com 19 episódios. Ambos os formatos terão tanto a versão original japonesa quanto a versão dublada da TV (exibida no Cartoon Network e no SBT), sem custo adicional. Os discos também vão contar com um brinde exclusivo para os fãs.

Os interessados podem adqurir os DVDs na **Comix Book Shop**, que fica na Alameda Jaú, 1998 em São Paulo (tel. 11 – 3088.9116) ou pelo site www.comix.com.br

Os Jutsus

Após árduo treinamento, os ninjas são capazes de realizar diversos tipos de jutsus, ou seja, técnicas, que são classificadas quanto ao seu tipo e complexidade.

Taijutsu

O taijutsu nada mais é do que o ataque corpo a corpo, que utiliza as habilidades físicas do shinobi, O nome dado a este estilo de jutsu também pode ser relacionado ao estilo próprio de luta do usuário.

Genjutsu

Sendo usado como uma incrível estratégia, os chamados genjutsus são técnicas ilusórias, fazendo com que o oponente veja e sinta coisas que na realidade não existem. Esta técnica é amplamente utilizada para ganhar-se tempo, não ficando restrita apenas a isso, já que pode ser aplicada a uma boa estratégia de luta, levando a uma vitória certa. O mecanismo que move o genjutsu é simples: baseia-se na emissão de chakra realizada pelo operador, que ao atingir o oponente chega até o cérebro, passando a controlar a corrente de chakra do indivíduo. Desse modo, um genjutsu pode ser facilmente quebrado, sendo necessário apenas a alta concentração de quem estiver sofrendo o ataque.

NARUTO

Os Times

Após a formatura na academia ninja, os formandos são divididos em equipes de três integrantes cada, que serão treinadas por um ninja de alto nível, um jonin. A trama de Naruto baseia-se na história de cinco equipes (quatro delas de membros da Aldeia da Folha e uma da Aldeia da Areia), tendo os acontecimentos relações diretas com seus membros, que se tornam fortes aliados – caracterizando assim a nova geração ninja.

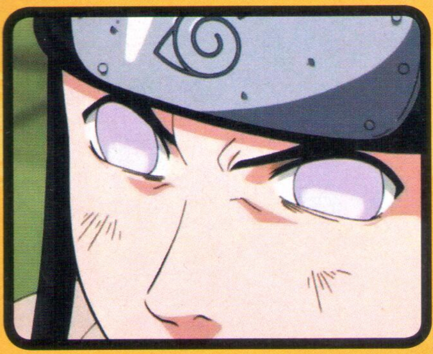
Time #07
Jounin Responsável: Hatake Kakashi
Integrantes: Naruto Uzumaki, Sakura Haruno, Sasuke Uchiha.

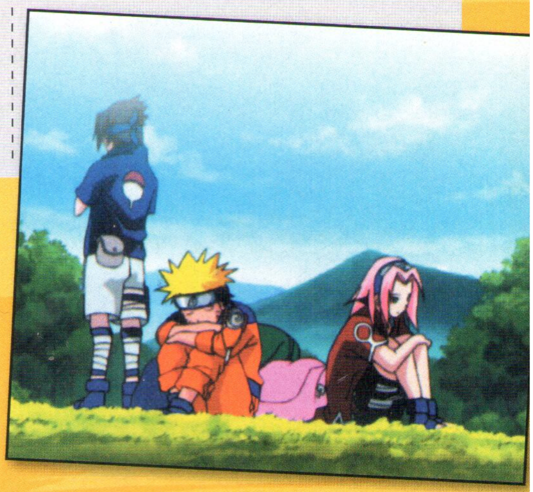
Time #08
Jounin Responsável: Yuuhi Kurenai
Integrantes: Hinata Hyuuga, Kiba Inuzuka, Shino Aburame.

Time #10
Jounin Responsável: Asuma Sarutobi
Integrantes: Ino Yamanaka, Chouji Akimichi, Shikamaru Nara.

Time Guy
Jounin Responsável: Might Guy
Integrantes: Tem-Tem, Neji Hyuuga, Rock Lee.

Time Baki
Jounin Responsável: Baki
Integrantes: Temari, Kankuro, Gaara do Deserto.





As Missões

Decorrente do grande poderio militar que cada aldeia oculta possui, as mesmas recebem diversos pedidos de missões, sendo essas executadas pelos ninjas treinados na aldeia. Cada missão recebe um nível de dificuldade, assim cada uma é dividida e repassada para uma equipe capacitada a executá-la.

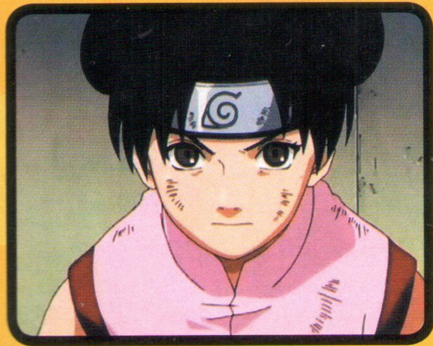
Nível D ~ Missões de baixo nível realizadas primordialmente por genins, como colheita e recuperação de animais.

Nível C ~ Missões de nível médio, podendo ser realizadas por genins e chunins, como a proteção de alguém importante contra bandidos e forasteiros.

Nível B ~ Missões difíceis, envolvendo geralmente ninjas inimigos.

Nível A ~ Missões de nível muito alto, como assassinato ou captura de ninjas inimigos. São realizadas por junins e até mesmo pelo Kage da vila em questão.

Nível S ~ Maior nível de dificuldade presente nas missões. Missões Nível S envolvem questões de segurança nacional, como guerras e transportes de extremo valor. Podem ser realizadas até mesmo pelo Kage da vila.

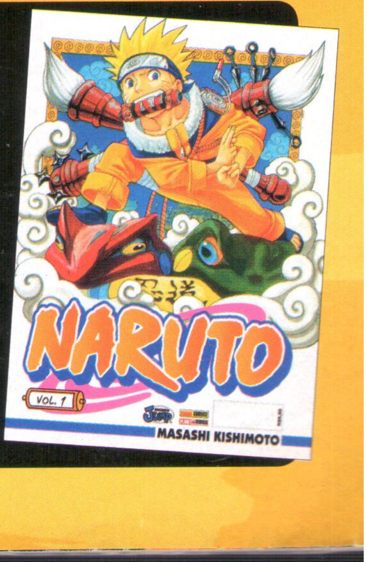


Ninjutsu

Ninjutsus são os tipos de técnicas utilizadas graças ao selos realizados com as mãos, os chamados 'in'. Mesclando alta concentração, determinada quantia de chakra e os selos, os ninjutsus liberam um tipo de golpe desenvolvido por seu usuário, que pode ser dividido referente à sua origem. Por exemplo, jutsus da água recebem o prefixo 'suiton', ao passe que jutsus da terra recebem 'doton'; porém essa divisão nem sempre é aplicada a todos os jutsus, havendo diversas exceções.

O Mangá

Criado por Masashi Kishimoto e publicado pela editora Shueisha no Japão desde 1999, o mangá da série possui até o momento 39 volumes, totalizando 368 capítulos, e continua sendo editado a todo vapor. No Brasil, o mangá sai mensalmente pela editora Panini Comics, em formato original.



Mais um espaço para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para neo@animepro.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Você prefere mangás lançados em qual peridiocidade? Mensal ou Bimestral?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Tema da próxima edição: Qual sua emissora preferida para a exibição de animês?

>> **FÓRUM: www.animepro.com.br/fo**
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

ACHO QUE com lançamento bimestral, muitos leitores acabariam deixando de comprar os títulos, já que "esqueceriam" de seu lançamento. Com tanto produto na banca, uma regularidade maior poderia ser prejudicial em questão de divulgação e visibilidade junto aos seus leitores.
Lucas A. do Leme

BIMESTRAL seria o ideal, algo muito semelhante com o que acontece com outros mercados maiores de mangás, como o próprio Japão e os Estados Unidos (cujo espaço entre um volume e outro chega a ser ainda maior). Com um titulo bimestral, é muito mais fácil para o leitor colecionar mais títulos e não ficar tendo de escolher entre uma coleção e outra.
Rafael Alves S. Allen

COM TANTOS mangás nas bancas, atualmente, prefiro lançamentos mais espaçados. Até para poder juntar mais dinheiro.
Lucimara "Pantis" da Silva

BIMESTRAL,
com toda a certeza, já que assim, posso colecionar uma quantidade maior de títulos e não ficar sofrendo na escolha de um ou outro. Ainda mais com tantos mangás famosos sendo lançados ao mesmo tempo. Para quem vive de mesada, como eu, fica muito complicado.
Letícia Almeida dos A. Souza

PREFIRO
mensal porque odeio ter de esperar para ler a história, sou muito curiosa. Até por isso, normalmente espero o mangá ser lançado por completo antes de começar a colecionar, assim posso ler tudo de uma só vez. Pra mim, quanto menor o tempo de lançamento entre um volume e outro, melhor.
Lana R. Mendes

PARA MIM DÁ NO MESMO. ATUALMENTE, HÁ TANTOS MANGÁS DISPONÍVEIS NO MERCADO QUE NÃO ESTOU CONSEGUINDO ACOMPANHAR E COMPRAR COM REGULARIDADE. PREFIRO COMPRAR UMA GRANDE QUANTIDADE DE UMA SÓ VEZ, DURANTE OS EVENTOS, QUANDO HÁ GRANDES PROMOÇÕES E DESCONTOS.
Gilvan Freitas

Prefiro comprar títulos bimestrais, pois com esse espaço entre os novos volumes consigo colecionar uma variedade maior de títulos. Assim, evitaria também lançamentos como a JBC costuma fazer, onde um volume japonês corresponde a dois brasileiros. O que fica horrível.

Carlos Andrade "Sasuke" Lima

Durante o mês de Julho, a cidade de São Paulo parou e, por sete dias, virou a capital mundial do animê e mangá. Em sua quinta edição, o Anime Friends totalizou um público de quase 86 mil pessoas e firmou-se como o maior evento do gênero das Américas.

Por Junior Fonseca

Cidade dos Animês

Tarot Café
Tarot Café
LUMUS
Neo TOKYO

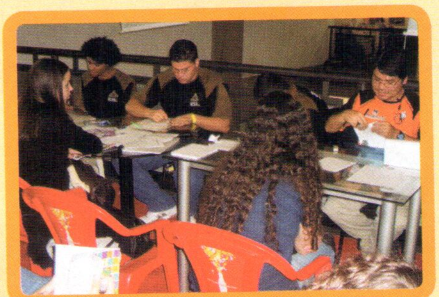
Data festiva e um local maior!

Realizado pela Yamato Comunicações e Eventos — uma divisão da Yamato Corporation —, o Anime Friends preparou uma festa toda especial para seu público em comemoração à edição de aniversário de cinco anos. Para começar, o evento teve inéditos seis dias de duração, começando no final de semana do dia 14, fazendo uma pequena pausa e voltando com todo gás para uma maratona de mais quatro dias de muita diversão.

O local da festa mais uma vez foi a Universidade UniSant'Anna, espaço que acabou virando o lar da maior convenção de animês e mangás das Américas e que agrada ao público com sua estrutura de andares (que permite uma divisão muito bacana por temas/atrações) e ainda outros espaços variados.

Mesmo sendo um ótimo espaço, o prédio da universidade já estava pequeno demais para as proporções do AF e pensando na comodidade de seus visitantes, a organização incorporou um imenso estacionamento à área total do evento onde ficaram alojados o palco principal e também a praça de alimentação.

> "No 1° andar ficaram os estandes da Tajima, da ÁreaÊ e um gigantesco espaço reservado à Comix Book Shop, um verdadeiro shopping que fez a alegria dos fãs."



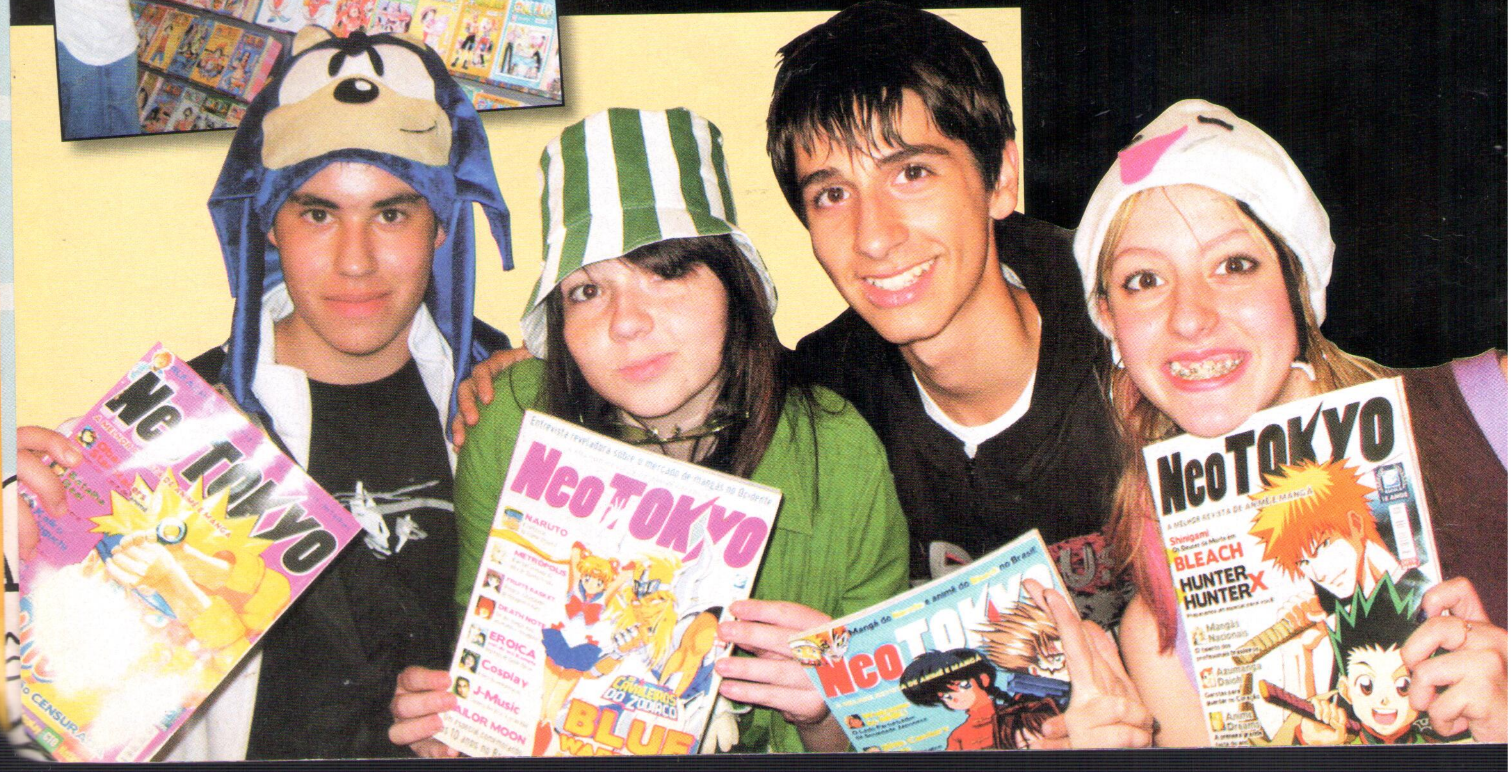
A estrutura...

Ainda sobre o local, na intenção de oferecer um conforto maior aos seus visitantes, como já comentado, a Yamato aumentou a área para a edição de cinco anos do Anime Friends em 10 mil metros.

Começando de cima para baixo, no sexto andar foram realizadas todas as atividades relacionadas ao animekê, além das tardes de autógrafos com os artistas internacionais e algumas palestras. Essa área virou também um ponto de descanso de alguns visitantes, já que era uma área mais isolada, não apenas em presença de público circulando, mas também com uma área com menos poluição sonora. O 5º andar ficou reservado para os fãs de RPG e Card Games, por lá foi realizado mais uma edição do minievento RPG Festival que contou com a participação especial dos grupos Medieval Brasil, Megacorpo e Planeta Arena.

Continuando, no 4º andar, tivemos a concentração das Salas Temáticas de Exibição e de mais uma edição do Fanzine Expo – o maior evento de fanzines do país, que contou com centenas de participantes e durante todos os dias ficou lotada de visitantes interessados em conhecer trabalhos nacionais, muitos deles em nível muito bom. No 3º andar, além de mais um espaço reservado ao Fanzine Expo, houve a realização de mais um minievento: o Sci-Fi Friends, que reúne salas de exibições, clubes e outros grupos ligados a assuntos como Chaves, Star Wars, Harry Potter, Transformers. entre outros.

CONRAD
CONRAD
CONRAD
CONRAD



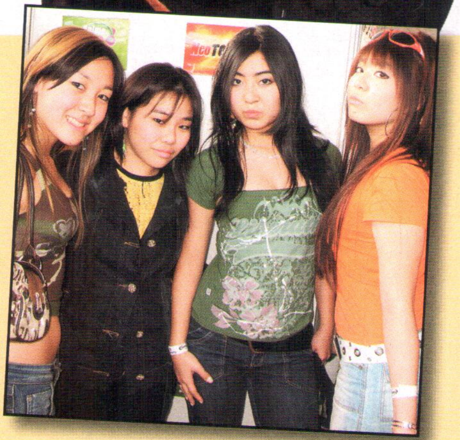
No 1º subsolo ficaram concentrados dezenas de estandes de vendas dos mais variados produtos, qualquer coisa relacionada a animês e mangás podia ser encontrada ali a preços bem especiais. Já no 2º subsolo acontecia o Press Start, onde era possível participar de campeonatos de games, jogar apenas por diversão e muito mais. Por fim, numa área separada do prédio principal estava instalada a praça de alimentação e o palco principal, onde ocorreram as atrações mais importantes, como os shows dos artistas internacionais.

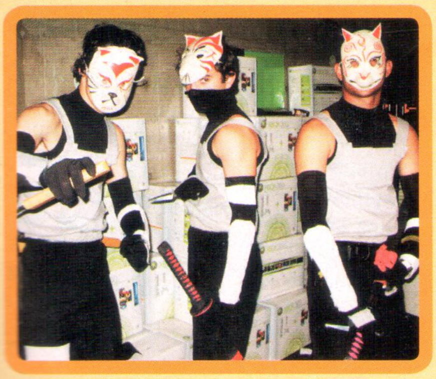
WWW.ATSIGMA.

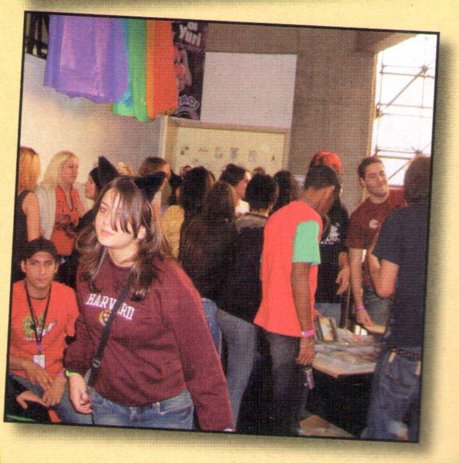
As atrações!

Ficar parado durante o Anime Friends só se for para descansar mesmo, pois atrações e atividades não faltaram durante todos os dias. Mais uma vez, ficou faltando apenas um espaço para palestras. Um evento do porte do Anime Friends poderia dar espaço no auditório para bate-papos e mesas-redondas, como ocorriam em outros eventos; uma palestra especial por dia já seria o bastante. Fica nossa sugestão! Mas voltando as atrações dessa edição do AF, vamos comentar algumas delas de forma resumida:

COSPLAY: Concursos onde são escolhidas as melhores fantasias e apresentações no palco do evento. O destaque ficou para a final do YCC (Yamato Cosplay Cup), competição nacional de cosplay que reuniu 22 representantes de todas as regiões do país. Fora isso, com o novo Palco Cosplay localizado na entrada do evento, foram realizadas diversas atividades relacionadas ao tema, como gincanas, pequenas palestras, entre outras coisas.







GAMES: O público pôde participar de freeplay e campeonatos com os principais consoles do mundo, entre eles as grandes novidades lançadas para o PlayStation 3 (Sony), Wii (Nintendo) e X-box 360 (Microsoft). Houve ainda lugar para os games online com a presença da Level UP! e com o lançamento de dois novos jogos: o Cabal Online e o futurístico Atavik.

SHOWS DE BANDAS: O Anime Friends realizou alguns shows diferentes e promoveu a vinda de importantes bandas nacionais ao evento. No sábado (dia 14) houve a apresentação do grupo Tuatha de Danann. No domingo (dia 15) ocorreu a apresentação do Pato Fu (veja Box para saber mais). Na quinta-feira (dia 19) foi a vez do Projeto Almah, de Edu Falaschi (que canta algumas canções do animê Cavaleiros do Zodíaco).

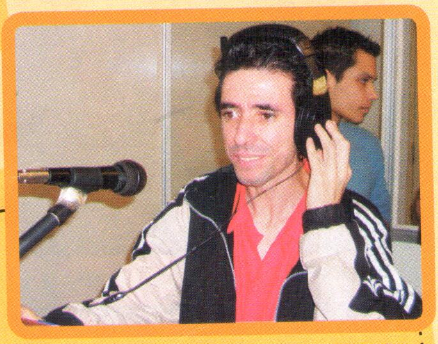
Pato Fu encanta no AF

No dia 15 de Julho, a área do palco principal ficou pequena para o número de fãs presentes para curtir uma apresentação no mínimo inusitada — era o show do Pato Fu, que para manter a tradição da banda, começou um pouco atrasado. O show foi maravilhoso e agradou a todos. "É a primeira vez que a gente toca num evento desses e estamos muito felizes", disse a vocalista Fernanda Takai.

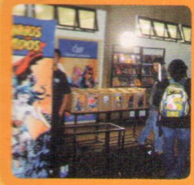
Foram apresentados todos os grandes sucessos e no final, o grupo levou os fãs ao delírio quando atendendo aos milhares de pedidos, voltou ao palco para o "bis", fechando um show especial, que marcou muitos com a música "Sobre o Tempo".

NeoTOKYO
NeoTOKYO

FANZINE EXPO: O Fanzine EXPO é um dos maiores espaços dedicados à venda e divulgação de fanzines (para aqueles que ainda não conhecem, são publicações independentes de artistas amadores e profissionais). Foram centenas de trabalhos divulgados e em diversos níveis de qualidade, muitos ali, poderiam ser tranqüilamente publicados por uma editora.

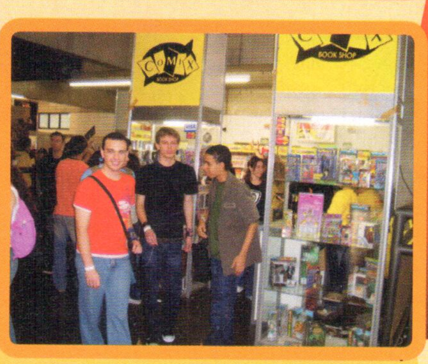


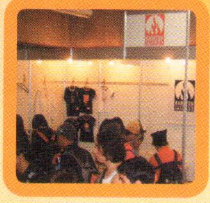
OSCAR DA DUBLAGEM: 5º Prêmio Yamato: O Oscar da Dublagem chegou em sua quinta edição, como a maior premiação para dubladores do país. Uma super-homenagem marcou a vida dos dubladores de maior destaque nas produções selecionadas em diversas categorias como melhor dublador e tradutor.

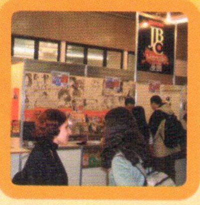


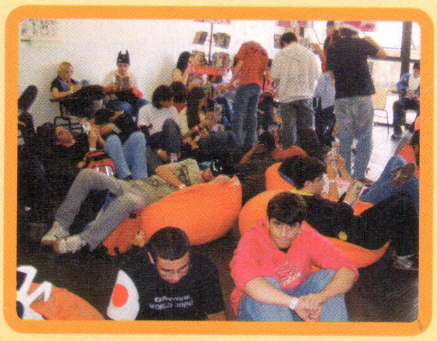
EDITORAS: Como sempre acontece, as editoras realizaram lançamentos e promoções especiais para o Anime Friends. A JBC e Conrad, além de diversos kits promocionais e lançamentos de novas edições de diversos títulos regulares, criaram um espaço dedicado à leitura de seus títulos, onde os visitantes podiam ler coleções completas de mangás. A Devir realizou atividades relacionadas a Card Game e RPGs enquanto a Kanetsu trouxe seus lançamentos a preços promocionais. Enquanto isso, a NewPOP e a Lumus anunciaram uma parceria para o lançamento de Tarot Café no país (veja box comentando).

COMIX
BOOK SHOP









COMIX: Mais uma vez a Comix Book Shop ganhou destaque no evento e ocupou dois estandes que mais pareciam um shopping center dos sonhos para fãs de animês e mangás. Lá eram vendidos milhares de produtos a preços promocionais e por onde se olhava, era possível ver fãs com a tradicional sacola amarela da loja. Realmente, a Comix já se tornou uma atração à parte de qualquer evento.

LEVEL UP!
levelupgames.com.br

NewPOP e Lumus anunciam parceria!

A NewPOP, do mangá 1945, e a Lumus Editora, dos quadrinhos coreanos (manhwas) Priest e Planet Blood, anunciaram no Anime Friends 2007 o seu primeiro lançamento conjunto: Tarot Café, da sul-coreana Sang-Sun Park.

A obra tem sete volumes com histórias fechadas em torno de Pamela, a bela proprietária de uma cafeteria. Lá, Pamela também ajuda seus clientes jogando cartas de tarô. Mas a partir da meia-noite, a natureza da clientela muda completamente: surgem vampiros, lobisomens, fadas e outros seres cujas vidas são mais entrelaçadas com o sobrenatural do que eles próprios gostariam que fossem. Pamela não está sozinha nessa jornada. Ela tem um relacionamento especial com Belus, um rapaz misterioso e atraente que parece ter muitas informações sobre os clientes especiais da cartomante. Enquanto prevê o futuro dos outros, Pamela carrega ainda um segredo que precisa ser resolvido antes que ela passe para outra vida. O romântico clima gótico de Tarot Café encanta com diálogos diretos e personagens intrigantes, fazendo do leitor um espectador ávido pelo desenrolar da história. Aqui não existem amores simples. Tudo é vivido em sua plenitude, tanto na tragédia quanto na beleza.

PLANET BLOOD
1945
new POP
LUMUS

LUMUS
editora
new POP
1945

> "Conhecido mundialmente pelas músicas de Digimon, Koji Wada veio pela primeira vez ao Brasil."

As atrações internacionais!

YOKO ISHIDA: A cantora veio pela primeira vez no Brasil com o evento Anime Friends 2007. Voltando de uma turnê pelos EUA recentemente, Yoko Ishida falou na coletiva sobre a recepção do gênero musical Parapara pelo público ocidental. Yoko Ishida é de Nigata e nasceu no dia 7 de Outubro de 1973, sendo responsável pela abertura da série de TV de Ah! Megami-sama, com a bela canção "OPEN YOUR MIND ~chiisana hane hirogete~". Fãs da marinheira da lua reconheceram sua voz na clássica "Otome no Policy", encerramento de Sailor Moon R. Vale lembrar que essa música é inédita no Brasil, já que a versão exibida por aqui padronizou o primeiro encerramento de Sailor Moon em todas as temporadas.

Paralelamente, a cantora desenvolveu covers de músicas clássicas de animê, em versão Parapara fazendo bastante sucesso com o público. No Brasil, tivermos a chance de nos deslumbrar com ela cantando "Cruel Angel's Thesis", de Neon Genesis Evangelion, e "You Get Burning", de Nadesico. Além dessas, ela cantou a já conhecida pelo público que gosta de Dance Dance Revolution, "Night of Fire". Com certeza, depois da passagem de Yoko Ishida, os brasileiros ficaram adeptos do ritmo vibrante da dança Parapara.

MOJO: É também a primeira vez que ele veio ao Brasil, sendo um dos mais queridos pelo público brasileiro de animesongs. Responsável por clássicos como os temas de Dai Sentai Google Five e Seiun Kamen Machineman, o cantor é da região de Chiba e nasceu em Agosto de 1952.

Durante a coletiva, Mojo comentou sobre a mudança drástica que o segmento de músicas de animês e tokusatsu passou, tornando-as bem distantes da bravura e heroísmo a que ele tava acostumado. Entre as curiosidades de sua carreira, ele participou da campanha da Sega para o console Sega Saturn, com a canção ícone "Sega Saturn Shiro!", para o personagem Segata Sanshiro.

Entre as músicas que Mojo cantou no Brasil, destaque para a de uma série inédita por aqui, "Kagaku Sentai Dynaman". Recentemente, o cantor participou do especial em comemoração de 30 anos do gênero super sentai, com a canção "Densetsu", em Boukenger X Super Sentai, onde fez um dueto com os também veteranos Akira Kushida e Takayuki Miyauchi. Mesmo tendo trabalhado em animês, ficou conhecido pelo gênero tokusatsu, sendo um membro cativo de eventos musicais no Japão, como o Super Hero Spirits.

KOUJI WADA: Conhecido mundialmente pelas músicas de Digimon, Koji Wada veio pela primeira vez ao Brasil. Koiji Wada nasceu em 29 de Janeiro de 1972, na região de Kyoto; além de Digimon, ele também participou da música-tema de Transformers Car Robots e do tema do programa Kakutou-Ou.

Na coletiva de imprensa, Wada comentou que a canção "Butter-fly" foi a primeira música "rápida" dele. Acostumado com músicas lentas, em ritmo de balada romântica, que lembram o estilo enka, o cantor se aventurou mudar justamente com a música que virou tema de Digimon. A canção mais popular dele, aqui no Brasil, é a "Biggest Dreamer", de Digimon Tamers.

Kouji Wada cantou muito bem o dueto e cover da música "Chala Head Chala"; também tem se destacou e foi muito elogiado na interpretação da música "Ore ga Seigi da! Juspion", de Ai Takano, cantor falecido recentemente.

ATAVIK
1945
new POP
PROMOÇÃO
Mupy

NOBUO YAMADA: O cantor da icônica "Pegasus Fantasy" (de Cavaleiros do Zodíaco), também veio pela primeira vez ao país. Nobuo, semelhante ao Hironobu Kageyama, foi responsável por enriquecer o segmento de animesongs com as influências de suas experiências como vocalista de bandas de rock. Nobuo ou Nob, como também é chamado, cantou na banda MAKE-UP, responsável pelas músicas de Cavaleiros do Zodíaco. Nobuo Yamada nasceu em Osaka no dia 20 de Fevereiro e seu grande destaque na mídia japonesa foi quando participou da banda MAKE-UP.

> Nobuo, semelhante ao Hironobu Kageyama, foi responsável por enriquecer o segmento de animesongs com as influências de suas experiências como vocalista de bandas de rock.

O cantor voltou a ter destaque na mídia quando o MAKE-UP se reuniu depois de 20 anos, para o lançamento da coletânea em 2004. No ano seguinte, o cantor cantou o tema "Never", do filme Prólogo do Céu, de Cavaleiros do Zodíaco (música que ele cantou nesta passagem pelo Brasil, com grande sucesso.)

Nobuo Yamada, aqui no Brasil, também é reconhecido por ter cantado a música-tema da série Go Go Sentai Boukenger, exibida no Japão em 2006. Ele brindou o público brasileiro com uma versão acústica de "Pegasus Fantasy", em português, com a participação especial de Masaaki Endoh e Hironobu Kageyama.

MASAAKI ENDOH: É a terceira vez que o cantor passou pelo país, sendo um dos vocalistas mais queridos entre os que aqui estiveram. Ironicamente, a música favorita do público brasileiro é de uma série nunca exibida no Brasil, Bakuryuu Sentai Abaranger (adaptada no Ocidente como Power Rangers Dino Thunder).

Massaki Endo nasceu em 28 de Agosto, em Miyagi, e atualmente, além de sua carreira-solo, faz parte de duas bandas, a Manga Trio e o Jam Project. Sendo um dos membros principais da banda Jam Project, ele é um dos mais carismáticos da banda, junto com Hironobu Kageyama. Um dos destaques de Endo no Jam Project em séries de tokusatsu, foi a canção "Savior in the Dark ~GARO~", da série adulta GARO.

Um dos destaques no Brasil foi seu show acústico com Hironobu Kageyama, na comemoração de 30 anos de carreira do amigo. Entre as curiosidades de sua carreira, ele cantou o tema "Forever Friends" do animê Street Fighter II Victory, exibido aqui no Brasil pelo SBT e Cartoon Network.

HIRONOBU KAGEYAMA: "Veterano" do evento Anime Friends, é a quarta vez que Hironobu Kageyama vem ao Brasil. Kageyama canta músicas clássicas para o público brasileiro, como as músicas-temas de Degenki Sentai Changeman, Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball Z. Além da comemoração de 5 anos do evento, o cantor veio ao comemorar os 30 anos de sua carreira. Ele nasceu no dia 18 de fevereiro de 1961, em Osaka, tendo o seu início artístico com a banda LAZY, aos 16 anos de idade. A banda foi um dos grandes "booms" na carreira profissional do cantor, mas infelizmente o LAZY acabou em 1981, por divergências internas. O segundo estouro foi em 1985, quando cantou a música-tema da série Degenki Sentai Changeman, que foi um grande sucesso. Um outro sucesso foi ao cantar o tema "Soldier Dream", que substituía a "Pegasus Fantasy" da banda MAKE-UP (do Nobuo Yamada) no animê Cavaleiros do Zodíaco. Considerada o terceiro maior sucesso pelo cantor, a música "Chala-head-Chala", composta para Dragon Ball Z, é um dos grandes hits mundiais de Kageyama, um de seus ícones.

No Anime Friends Spirit, ele surpreendeu o público ao cantar o encerramento da série Choujin Sentai Jetman. Outro destaque foi que pela primeira vez o público brasileiro pôde ter a sensação idêntica aos shows do programa quinzenal Anipara Ongakukan, quando tivemos os seis cantores cantando juntos clássicos como "Chala-head-Chala" e "Degenki Sentai Changeman".

LISTA DE MÚSICAS:

Quinta-Feira:
1. Butterfly (Wada)
2. FIRE!! (Wada)
3. Moonlight Densetsu (Ishida)
4. Otome no Policy (Ishida)
5. Seiun Kamen Machineman (MoJo)
6. Shutsugeki! Goggle Robo (MoJo)
7. The Biggest Dreamer (Wada)
8. Let Me Be With You (Ishida)
9. Dai Sentai Goggle V (MoJo)
10. Open Your Mind (Ishida)
11. The Biggest Dreamer (Todos)

Sexta-Feira:
1. Pegasus Fantasy (NoB)
2. Blue Forever -Eien Blue- (NoB)
3. Bakuryu Sentai Abaranger (Endo)
4. Bakutou Sengen! Daigunder (Endo)
5. Ore wa tokoton tomaranai!! (Kageyama)
6. Kokoro wa Tamago (Kageyama)
7. Boukenger GO ON FIGTHING (NoB)
8. Gou Gou Sentai Boukenger (NoB)
9. my beloved (Endo)
10. Kishin Douji ZENKI (Kageyama)
11. CHA-LA HEAD CHA-LA (Kageyama)
12. Never (NoB)
13. Dengeki Sentai Changeman (Todos)

Sábado:
1. Soldier Dream (Kageyama)
2. Dengeki Sentai Changeman (Kageyama)
3. Breave Heart (Kageyama e Endo)
4. Ai Senshi (Kageyama e Endo)
5. Pegasus Fantasy - português- (NoB, Kageyama e Endo)
6. Towa no Hana (Ishida, Kageyama e Endo)
7. Senshiyo, Tachiagare! (Kageyama e Endo)
8. Forever Friends (Kageyama e Endo)
9. GONG (Ricardo Cruz, Kageyama e Endo)
10. SKILL (Ricardo Cruz, Kageyama e Endo)

Domingo:
1. Soldier Dream (Kageyama e Endoh)
2. Sonic Drive (Kageyama e Endoh)
3. Senshi yo, Tachiagare! (Endoh)
4. Pegasus Fantasy (NoB)
5. Never (NoB)
6. FIRE!! (Wada)
7. The Biggest Dreamer (Wada)
8. Dai Sentai Goggle V (MoJo)
9. Stop The Battle (MoJo)
10. Open Your Mind (Ishida)
11. Medley Parapara 1 (Ishida) Playback
12. Akogi [Kyoju Tokusou Juspion]
13. Akogi [Chouwakusei Sentou Bokan Daileon]
14. TIME (Kageyama)
15. Kagaku Sentai Dynaman (MoJo)
16. Seiun Kamen Machineman (MoJo)
17. Negai (Ishida)
18. Butterfly (Wada)
19. GoGo Sentai Boukenger (NoB)
20. Bakuryu Sentai Abaranger (Endoh)
21. Zankoku na Tenshi no Teeze (Ishida) Playback
22. Eien Blue (NoB)
23. Target ~Akai Shougeki~ (Wada)
24. We Gotta Power (Kageyama)
25. Pegasus Fantasy (Todos + Ricardo Cruz)

Resultados

Press Start

SUPER SMASH BROS MELEE
1. Felipe Bortoloto
2. Mauricio Ferreira da Silva
3. Luan Silva

NARUTO SHIPPUDEN: NARUTIMATE ACCEL
1. André Saraivo
2. Rafael Machado
3. Victor Hugo R. Marcondes

WINNING ELEVEN
1. Roberto Antônio V. Rodrigues
2. Anderson P dos Santos
3. Anderson Aparecido

GUITAR HERO II
1. Danilo Yoizi
2. Felipe dos Reis Bortolucci
3. Pablo Márcio de Oliveira

SAINT SEIYA: THE HADES
1. Felipe Martins
2. Danillo Capezzuto
3. Hamilton Michelon

Concurso de Ilustração

CATEGORIA PRETO E BRANCO
1. Silvia Genaro Motti – “Alter-ego”
2. Lais Hiromi Fuzinaga – “Ops”
3. Anita Haibara de Oliveira – “Morph”

CATEGORIA LIVRE
1. César Augusto Farino Vilar – “Pequena Sereia”
2. Silvia Genaro Motti – “Sunrise”
3. Roberto Fernandes de Oliveira – “Atira primeiro, pergunta depois”

CATEGORIA CG
1. Felipe Oliveira Lopes - “Born To Be Wild”
2. Camila Guedes Torrano - “Teatro Abandonado”
3. Eduardo de Oliveira – “Destino a Deriva”

CATEGORIA YAOI
1. Francine de Oliveira Santiago – “Butterfly's Love”
2. César Augusto Farino Villar – “Love Punch”
3. Raquel M. Ferreira – “Elohin Sabbat”

Concurso de Roteiro

TRADICIONAL
1. Thiago Alexandre Putersen – “Telômeros”
2. Carlos Alberto Bacchin – “Nightmare”
3. Elisa “Sila” Satori Magnus – “Domburi”

YAOI
1. Danilo Ático de Souza – “Medo do Medo”
2. Carla Kupstas Janczwkowicz – “Sobre Cores Fortes e Ossos Frágeis”
3. Ariene Barreto Haagsma – “Nunca Subestime o Poder de um Cookie”v

HOMEM-ARANHA

MADE IN JAPAN

Por Alexander Lancaster

Entre 1970 e 1971, fomos apresentados à encarnação japonesa do Homem-Aranha, Yu Komori. Publicada em um momento decisivo do mercado japonês, ela se tornou um polaróide das transformações que definiriam o mangá para os nossos tempos.

> *"Tudo aconteceu tão subitamente...*
> *Fui mordido por uma aranha radioativa e ganhei habilidades proporcionais a ela.*
> *Desde então, me tornei um super-homem. Posso destruir qualquer coisa que eu queira, até mesmo a Torre de Tóquio!*
> *Ninguém pode me vencer, sou o homem mais forte do mundo!*
> *Mas para mim, nada disso tem significado.*
> *Não sei como expressar o quanto sou sozinho...*
> *Não. Eles jamais podem saber.*
> *Eu conheço tantas pessoas...*
> *...mas ninguém me conhece de verdade."*

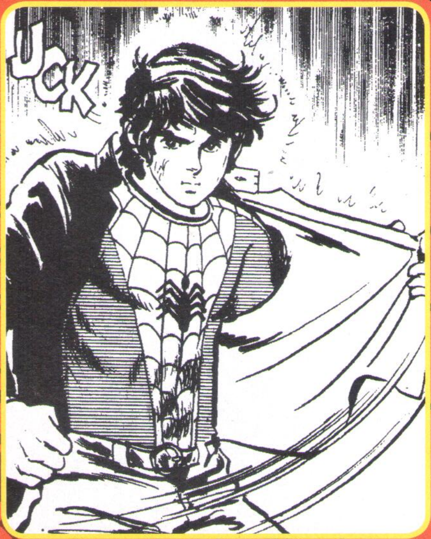
Esse monólogo melancólico encerra um dos melhores arcos históricos de um material que tinha tudo para dar errado – e quase deu: o Homem-Aranha japonês, de Ryoichi Ikegami, publicado no começo dos anos 70. Não há muito mistério nas origens dessa série: tudo começou com uma rápida publicação da fase clássica do Homem-Aranha, por Stan Lee e Steve Ditko, em território japonês. A Marvel vinha crescendo ao redor do mundo e seria tolice não tentar morder um naco no então ascendente mercado japonês de quadrinhos.

"Um artista de quadrinhos japonês uma vez me disse que se ele tomasse uma história em quadrinhos original do Homem-Aranha, de 17 páginas, ele poderia fazer cem páginas a partir do material."

Os resultados, entretanto, não foram auspiciosos. No meio de inúmeros materiais mais populares, a publicação do personagem passou batida. Num ato de bom-senso, a primeira reação do representante da Marvel no Japão, Gene Pelc, foi a de procurar, ao lado da equipe da Kodansha – que publicou o material em terras japonesas – entender o porquê de um produto bem-sucedido em todos os lugares por onde passou não ter dado os mesmos resultados num mercado jovem, vibrante e que não parava de crescer.

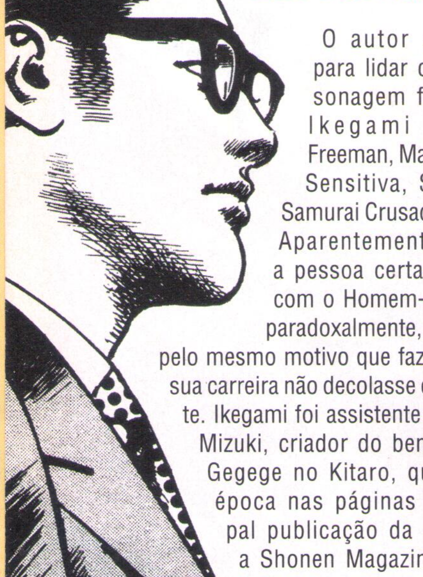
A resposta, por incrível que pareça, mostrou que o confronto não foi entre conteúdo e leitor, mas entre leitor e narrativa. Nas palavras de um leitor japonês, eles gostavam do personagem e se identificavam com os seus dramas regulares, mas ele era muito cheio de texto por balão, portanto, tomava tempo demais e exigia muito esforço de leitura – sendo, portanto, pouco indicado para ler na banheira ou entre um ponto e outro do metrô. De acordo com Pelc, "Um artista de quadrinhos japonês uma vez me disse que se ele tomasse uma história em quadrinhos original do Homem-Aranha, de 17 páginas, ele poderia fazer cem páginas a partir do material." Aqui, nos damos conta de uma verdade que tende a ser minimizada por muitos: mangá, menos do que desenho, é narrativa. O comic book americano, também. A forma de narrar é delimitada por sua forma de publicação e isso faz diferença: Reflete a forma do leitor lidar com o tempo de leitura. O mangá é rápido, ágil, digestivo e predominantemente visual – consequência justamente da falta de tempo crônica do leitor japonês, sobrecarregado por trabalho e/ou estudo. 96 páginas de um quadrinho italiano como Tex ou Mágico Vento levam muito mais tempo para serem lidas do que 192 páginas típicas de um tanko-hon de mangá.

Em suma, o problema não era o personagem — era a forma com que ele era publicado em um mercado que já havia definido inicialmente a sua forma. E devido ao vulto que este mercado estava tomando, valia a pena tomar uma decisão de risco: adaptar o produto a ele.



Em Terras Japonesas

"Aquela geração de criadores de mangá, em plena efervescência do final dos anos 60, tinha bagagem suficiente para equilibrar as necessidades do quadrinho comercial com a carga cultural que carregavam."



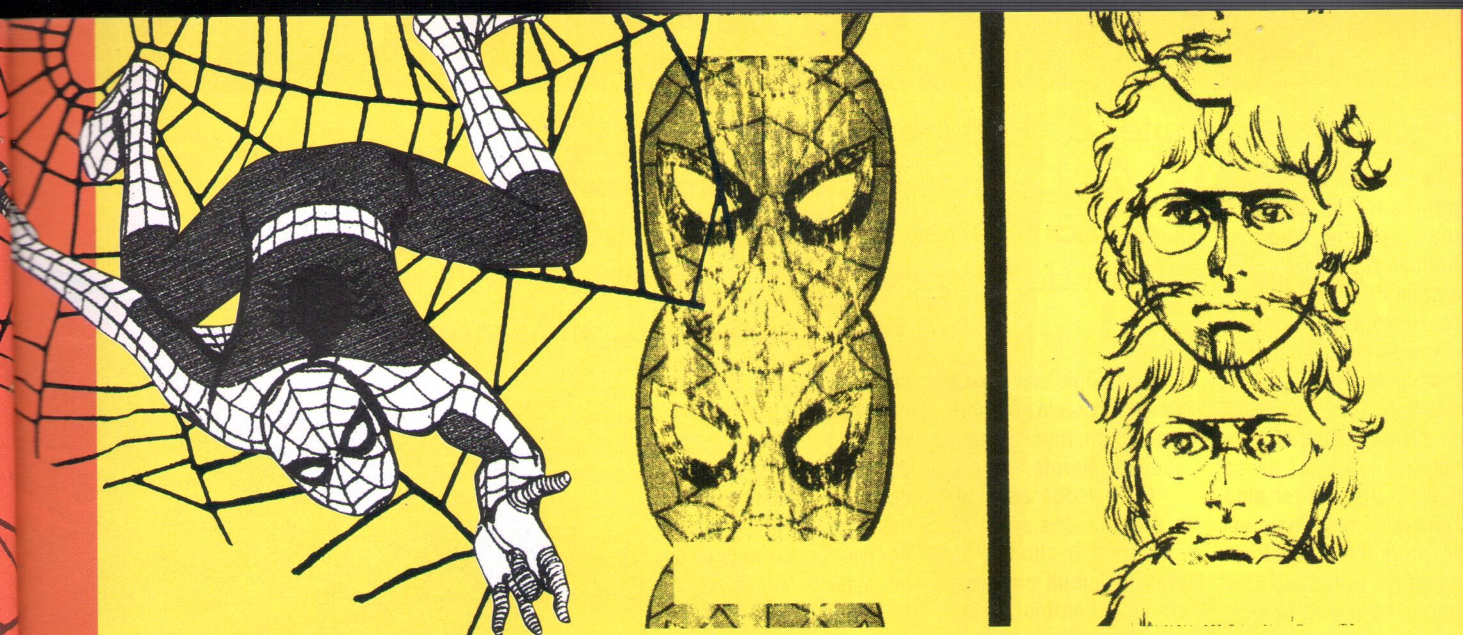
O autor escolhido para lidar com o personagem foi Ryoichi Ikegami (Crying Freeman, Mai – a Garota Sensitiva, Sanctuary, Samurai Crusader, Strain). Aparentemente, ele era a pessoa certa para lidar com o Homem-Aranha – e paradoxalmente, isso se deu pelo mesmo motivo que fazia com que sua carreira não decolasse devidamente. Ikegami foi assistente de Shigeru Mizuki, criador do bem-sucedido Gegege no Kitaro, que marcou época nas páginas da principal publicação da Kodansha, a Shonen Magazine semanal (na época, a mais vendida do Japão, ocupando o posto e o status que hoje pertencem à Shonen Jump), e que naquele momento havia sido concluído. Ikegami, de origem mais humilde do que boa parte dos artistas que fizeram seu nome na época, parecia ter um complexo de inferioridade em relação à intelectualidade que o cercava, convivendo com autores como Yohsiharu Tsuge (autor do onírico e difícil "A Cerimônia do Parafuso").

Sendo apresentado a autores como Goethe e Sartre, o resultado foi... desastroso. Aquela geração de criadores de mangá, em plena efervescência do final dos anos 60, tinha bagagem suficiente para equilibrar as necessidades do quadrinho comercial com a carga cultural que carregavam. Já Ikegami não a tinha, as angústias existenciais da grande literatura encheram sua cabeça e a soma dos fatores gerou um autor que sempre acabava criando personagens imersos em dúvidas sobre si mesmos para um mercado habituado a personagens fortes e diretos.

Só que o Homem-Aranha, como o conhecemos, é um personagem mergulhado em dúvidas, que se questiona o tempo todo sobre os próprios atos. Nas próprias palavras de Ikegami sobre o seu começo de carreira:

"Por exemplo, eu não conseguia me decidir sobre o que fazer em uma cena onde o herói deveria salvar uma criança. Uma parte de mim sussurrou: 'Como ele pode estar tão seguro? Ele é mesmo capaz de tais heroísmos? É apenas um homem comum!' Eu sempre refletia sobre meu próprio caráter e o lado sombrio do 'herói' que estava criando. Conseqüentemente, todos os meus personagens tenderam a ser indecisos e hesitantes. Alguns dos meus editores disseram que eu precisava de heróis fortes para ser popular. Às vezes, tentava imitar as histórias de outros artistas, mas também não deu certo."

Nesse contexto, Ikegami aparentemente era o que o personagem precisava. E assim, o nosso Cabeça-de-Teia iniciou sua saga de cinco volumes na irmã mensal da toda-poderosa Shonen Magazine de então – a Monthly Shonen Magazine.



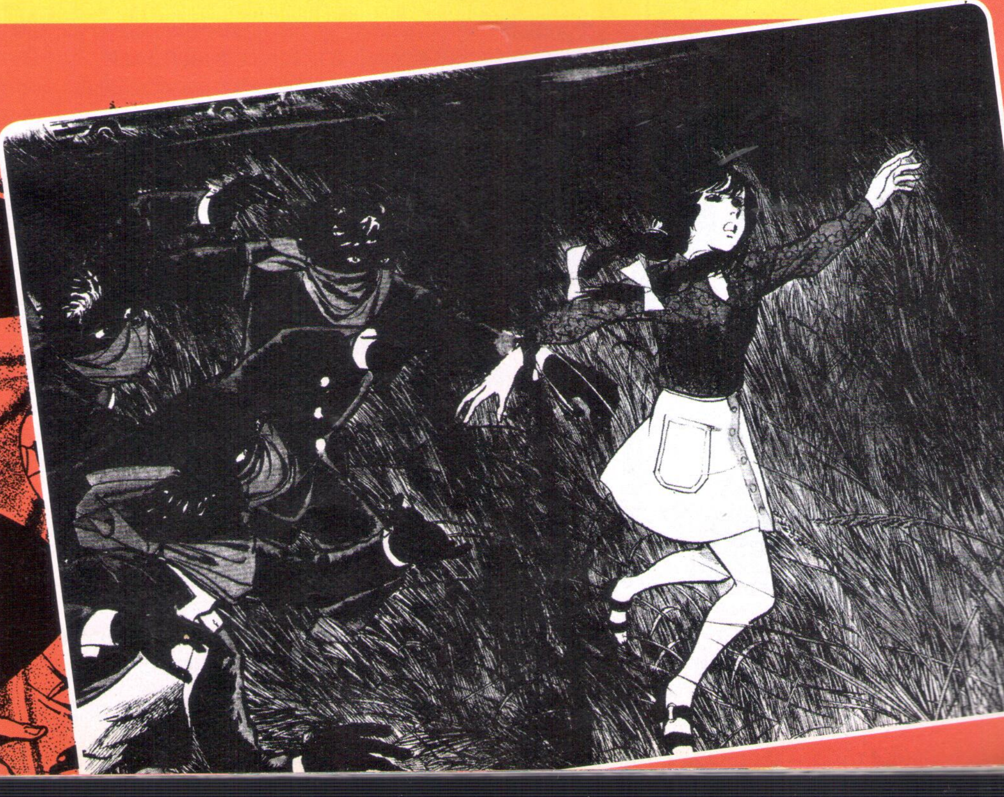
Mudança de Comportamento

Para explicar algumas coisas sobre o andamento da série, vamos ter que fazer uma pequena retrospectiva do panorama dos mangás naqueles anos. E aquele talvez fosse o momento crucial de ruptura entre o mangá como ele era e o mangá como ele viria a ser nos dias de hoje. Como vimos na NT 19, o que aconteceu na verdade foi um salto comportamental: a geração nascida após 1950 acompanhou todos os passos da evolução dos mangás com uma sucessão de materiais que serviram como abre-alas. Surgiu aquilo que viríamos a chamar de seinen – os quadrinhos para jovens adultos, com temas em tese mais maduros, e eles conquistariam seu espaço definitivo nos anos 60, como parte da progressão que tornou os mangás o que eles são hoje em dia no Japão. As primeiras revistas seinen começavam a conquistar os leitores que abandonavam as revistas shonen, consumidas por adolescentes.

> "As primeiras revistas seinen começavam a conquistar os leitores que abandonavam as revistas shonen, consumidas por adolescentes."

Só que as editorias das grandes revistas de shonen – o popular material "para garotos" – não enxergaram isso como uma progressão natural. Enxergaram de outra forma: a fatia mais velha de seus leitores estaria, na verdade, trocando-os pela concorrência. E com isso eles trouxeram os traços mais realistas do seinen e até mesmo parte de sua temática para as revistas shonen. O objetivo era manter os leitores mais velhos. Já mencionamos em revistas anteriores que as revistas seinen fizeram o mesmo (absorvendo elementos estéticos dos mangás para um público mais jovem) e esse intercâmbio criaria o traço dos mangás de hoje; já mencionamos também que essa reação deixou o público mais jovem um pouco de lado e uma então pequena editora da ocasião, chamada Shueisha, se valeria desse descuido para crescer à sua margem, tornando uma obscura antologia chamada Shonen Jump na maior e mais poderosa revista do mercado japonês.

Mas o que interessa, para esta matéria, é que na busca pela manutenção dos leitores na ponta final da faixa etária atingida por essas revistas, foram cometidos alguns excessos – o que explicaria até, a longo prazo, a migração de parte do público mais jovem para revistas que se mantivessem fiel a essa faixa de leitores.



Testando os Limites do Público

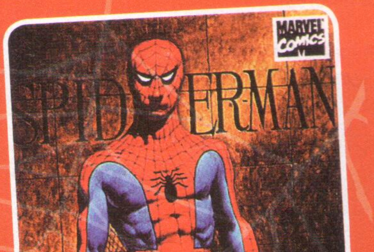
Assim, uma antologia com um público-alvo muito jovem, como a Shonen Gaho, marcou a estréia do autor de horror Hideshi Hino durante o ano de 1969, com uma história onde um homem infectado por uma doença misteriosa literalmente apodrece, apesar dessa mesma história ter sido recusada num primeiro momento (a editora contatou o autor pouco tempo após sua recusa, o que sugere que a tentativa de atingir a fatia mais velha dentro de uma revista com leitores mais jovens deve ter pesado na hora de reconsiderar a publicação); Devilman iniciou sua carreira na Shonen Magazine em 1972, com uma carga de violência impensada – e o mesmo autor, Go Nagai, radicalizaria ainda mais no ano seguinte e na mesma revista, com a série Violence Jack, que hoje estaria longe até de muitas revistas seinens, apresentando um "cardápio" de sexo e violência que faz Berserk parecer um inocente episódio de Naruto.

O final dos anos 60 e o início dos anos 70 pegariam o shonen ao mesmo tempo em crescimento contínuo e em uma encruzilhada que culminaria no ano de 1975 com a transformação da Jump na nº1 do mercado – algo que provavelmente representou um choque de realidade. Alguns fãs dessa época, em particular dos shonen, chegam a ver isso como algum tipo de "desamadurecimento" do público médio em relação ao nosso tempo, fazendo títulos que antes eram vistos como shonen serem vistos como seinen; mas na verdade, isso poderia ser melhor visto como um ajuste mais claro de classificação. Quando Bastard começou a pôr as unhas de fora, em plena Shonen Jump, houve o bom-senso de levá-lo, mesmo sendo um produto bem-sucedido, para uma revista para um público mais velho.

E o que o Homem-Aranha tem a ver com isso? Simplesmente ele surgiu justamente nesse verdadeiro fogo cruzado que foi o cenário dos mangás do começo dos anos 70, a pouco mais do que sua metade. E, ironicamente, anteciparia conceitos e tendências vistas nos quadrinhos de super-heróis dos anos 80, mas também acabaria indo para caminhos sombrios demais para o que dele era esperado. Mas a bem da verdade, essa não parecia ser a intenção do material.

> "Quando Bastard começou a pôr as unhas de fora, em plena Shonen Jump, houve o bom-senso de levá-lo, mesmo sendo um produto bem-sucedido, para uma revista para um público mais velho."

Começando Mal



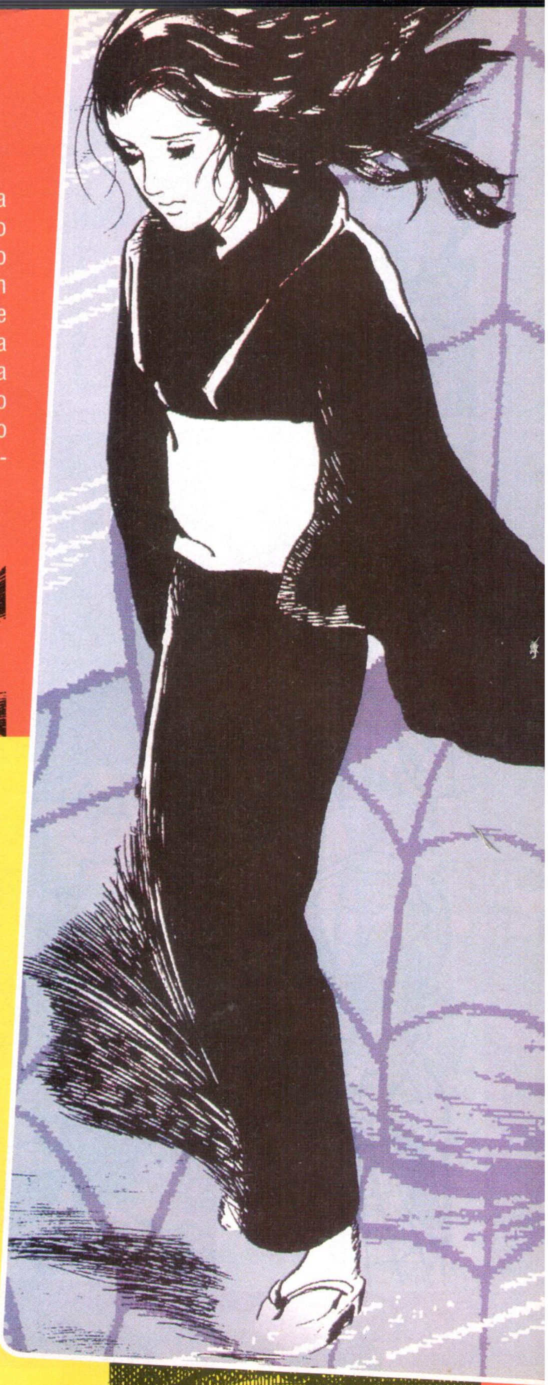
O início de "Homem-Aranha" (publicado pela Mythos no Brasil, a partir da edição americana), a bem da verdade foi mais simples e juvenil – e muito calcado no material de Lee e Ditko – mas apresentou alguns eventos fundamentais para a construção do tom sombrio que viria a aparecer. Yu Komori é apresentado como um adolescente deslocado, inicialmente sem amigos, que provavelmente se afunda nos estudos mais como uma forma de compensar o vazio da sua vida. Diferentemente de Peter Parker, sua nerdice é fonte de ironia, mas não de perseguição. Vive com a tia Mei e não há nenhum sinal de haver um "Tio Ben". De uma forma um tanto infantil, após o mesmo acidente com a aranha radioativa que Parker sofreu, ele se torna o Homem-Aranha sem motivo nenhum – mas o processo é apresentado de forma sintética, e é impossível não lembrar da ordem dos mesmos eventos no primeiro filme de Sam Raimi com o personagem.

Mesmo assim, ele já apresentava algumas das características dramáticas que o definiriam. Na sua primeira história, após conhecer uma menina chamada Rumiko Shiraishi (ou melhor, "Rumi"), que veio para Tóquio em busca de seu irmão desaparecido, ele procura ajudá-la a achar seu irmão — o único que pode ajudar a pagar as contas da hospitalização de sua mãe. Como o irmão da moça é difícil de encontrar, e sua trajetória de empregos não o leva a nada — concluindo com um roubo do caixa do último lugar por onde trabalhou, um bar — Komori decide usar a recém-inventada identidade de Homem-Aranha para, com a recompensa pela captura um misterioso ladrão de bancos chamado Electro, ajudar a mãe hospitalizada da menina.

Só que tudo acaba em tragédia: ainda inexperiente com o uso de seus poderes e sem controle da própria força, Komori desfere um único murro que ceifa a vida de Electro — e na verdade ele é o irmão de Rumi (vocês tinham alguma dúvida?). Não nos soa estranho quando lembramos da namorada de Parker, Gwen Stacy, e a morte do seu pai, o Capitão Stacy da polícia (quando o Capitão Stacy morre, ela passa a odiar o Homem-Aranha), mas as conotações são até mais graves: agora, a moça, com o irmão morto e a mãe hospitalizada, não tem mais com quem contar no mundo — e o seu ódio pelo Aranha é o menor dos motivos para Yu perder o sono à noite pelo destino de Rumi.

Adaptação

Olhando com atenção, este é o primeiro sinal de uma abordagem que aproxima a série das abordagens mais realistas de obras vindouras do gênero como Miracleman, de Alan Moore — podemos comparar com a cena onde o herói britânico tenta salvar uma criança e acaba quebrando suas costelas. Mas não havia a consciência de desconstrução aqui: se observarmos bem, não é nada muito diferente nem dos dramas dos mangás e animês da época, nem do que o próprio Stan Lee fazia com o Aranha nos Estados Unidos — apenas o tom de tragédia seria muito, mas muito mais exacerbado. Além disso, Ryoichi Ikegami era um artista inexperiente e cru (apenas com uma obra no currículo, a série Auieo Boy, escrita pelo mesmo Kazuo Koike de Lobo Solitário) — ainda bem distante do cuidadoso e detalhista autor de Sanctuary, Crying Freeman e Mai, a Garota Sensitiva. Sua arte tem uma sensível melhora ao longo da série, mas admitamos, o começo foi terrível. A tentativa de se adaptar elemento a elemento do universo do Aranha, qualitativamente, não estava dando tão certo assim.



Não Há Maior Inimigo Do Que a Vida

"No mundo dos comics, a quantidades de vezes em que Parker desistiu de ser o Aranha já virou piada, até mesmo dentro da própria Marvel..."

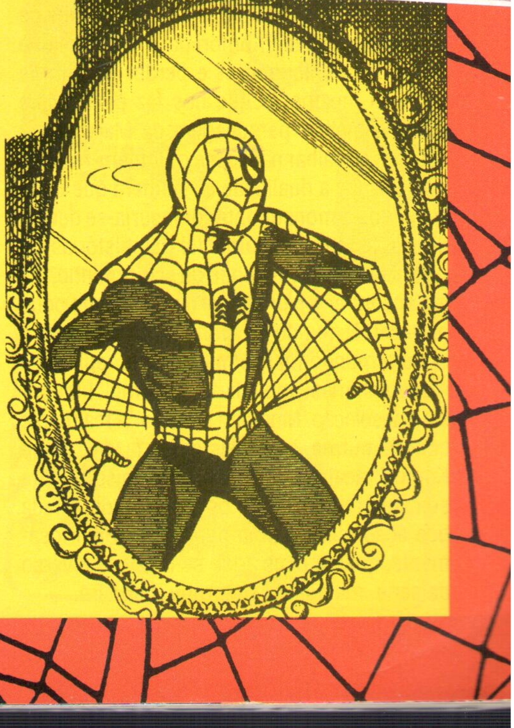
O Homem-Aranha levou mais algum tempo tentando ser uma versão da sua contraparte original. Confrontos com o Lagarto e o Canguru, vilões originais da Marvel, e como se fosse a cereja do bolo da fase "Peter Parker" de Yu Komori, ao final do confronto com esse último, ele desiste de ser o Homem-Aranha, atirando seu uniforme no rio. No mundo dos comics, a quantidades de vezes em que Parker desistiu de ser o Aranha já virou piada, até mesmo dentro da própria Marvel...

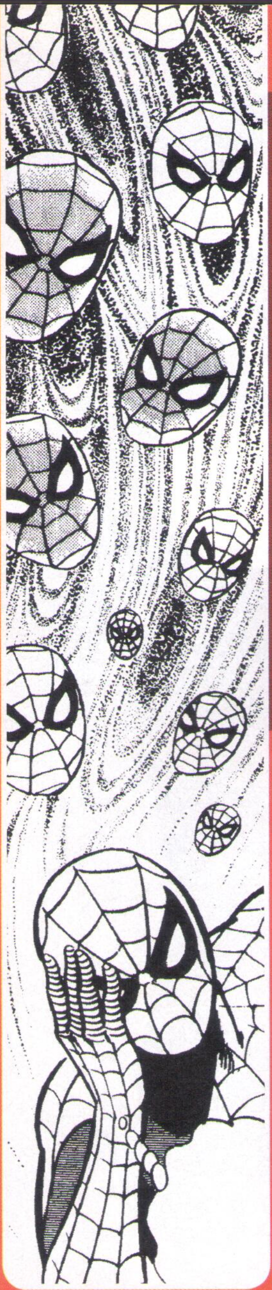
O tubo de ensaio para a virada viria a seguir. Com uma seqüência narrativa arrojada e espetacular mesmo hoje em dia (e uma arte menos caricata do que os números anteriores, o que se encaixou melhor com a história), somos apresentados a um cantor popular que é brutalmente atacado na frente das câmeras... pelo Homem-Aranha. O Homem-Aranha começa a atacar as mulheres na rua e Komori, preocupado principalmente com Rumi, começa a digerir muito mal a situação. Psicólogos e especialistas passam a discutir sobre o fenômeno do super-herói, declarando que sem inimigos para combater, um super-herói pode começar a se voltar contra outras pessoas. Isso, 16 anos antes de "O Cavaleiro das Trevas", de Frank Miller!

Logo, aparece Mysterio, se apresentando como um novo herói para Tóquio, disposto a levar o Homem-Aranha à justiça. Quem conhece o personagem original já percebeu que, na verdade, ele se passou pelo Aranha para fazer sua imagem pública decolar. No entanto, a batalha final entre ambos, que acaba por inocentar o Aranha, é relativamente rápida e anticlimática: o que importa, e que fez desse arco-histórico o primeiro momento qualitativamente bom da série, é justamente a abordagem psicológica da trama, onde Komori é finalmente definido como um personagem angustiado, devorado internamente pelas pressões de ser o Aranha, em um grau muito mais dramático do que o vivido por Parker.

Nos Estados Unidos, a seqüência foi publicada em seis edições — e dessa forma podemos observar que virtualmente, o Aranha aparece apenas duas vezes. A história, efetivamente, pertence a Komori, à sua vida familiar, e ao drama que cai sobre sua vida, com intenso desenvolvimento psicológico. Ou seja, custou um pouco, mas caiu a ficha: o verdadeiro protagonista no original era Parker, não o Aranha — ele é o que define Parker. E para que a série entrasse finalmente nos eixos, era preciso fazer a série pertencer a Yu, e não ao... fantasma de Peter Parker, que assombrava os autores e não lhes permitia decolar.

O que se seguiu foi uma história menor em extensão, mas que a partir dos elementos que se manifestaram pela primeira vez no arco anterior, entrou em um novo caminho e declarou independência da versão original dos personagens, subindo de nível como história e alcançando identidade própria.





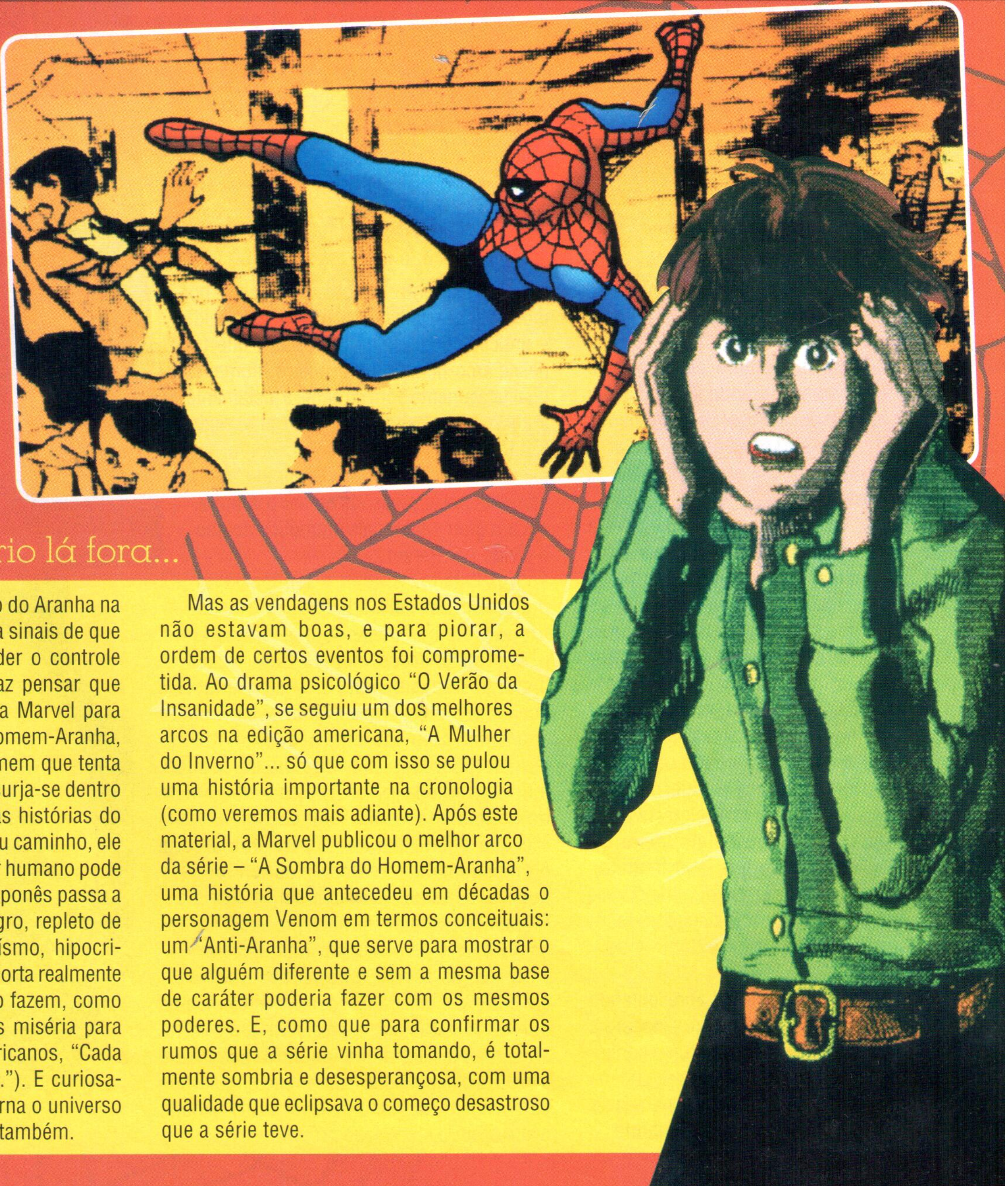
A Versão da Marvel

De acordo com as palavras de C. B. Cebulski, membro do staff editorial da Marvel, "Coordenar a versão americana da série foi meu primeiro trabalho para a editora naqueles tempos. A cena de estupro, e algumas das cenas com drogas, causaram muita dor de cabeça, pelo que eu lembro."

A "cena do estupro" em questão — pesadamente censurada, nos Estados Unidos — é o ponto de virada qualitativo da série. Rumi desapareceu, e Komori pensa tê-la encontrado sendo atacada por um bando de estupradores. Não é Rumi, mas não faz diferença: ele enxotou os delinqüentes, mas reconheceu um deles como o capitão do time de Kendô da escola. Para piorar, a vítima o confunde com um dos agressores. Na escola, Komori é considerado o agressor e passa a sofrer o silêncio de gelo (o isolamento total de uma pessoa, algo comum em escolas japonesas), e seu plano é juntar-se ao time de kendô do colégio... e espancar diariamente o capitão da equipe e seus cúmplices até que eles peçam arrego e confessem. No meio do caminho, Komori acaba descobrindo que Rumi está trabalhando como garçonete numa boate barra-pesada, e futuramente, isso terá consequências funestas...

Material de difícil digestão, mas publicado sem problemas em uma revista shonen naqueles anos onde os limites estavam sendo testados. Para a Marvel, entretanto, a série representou mais do que eles poderiam lidar naquele momento.

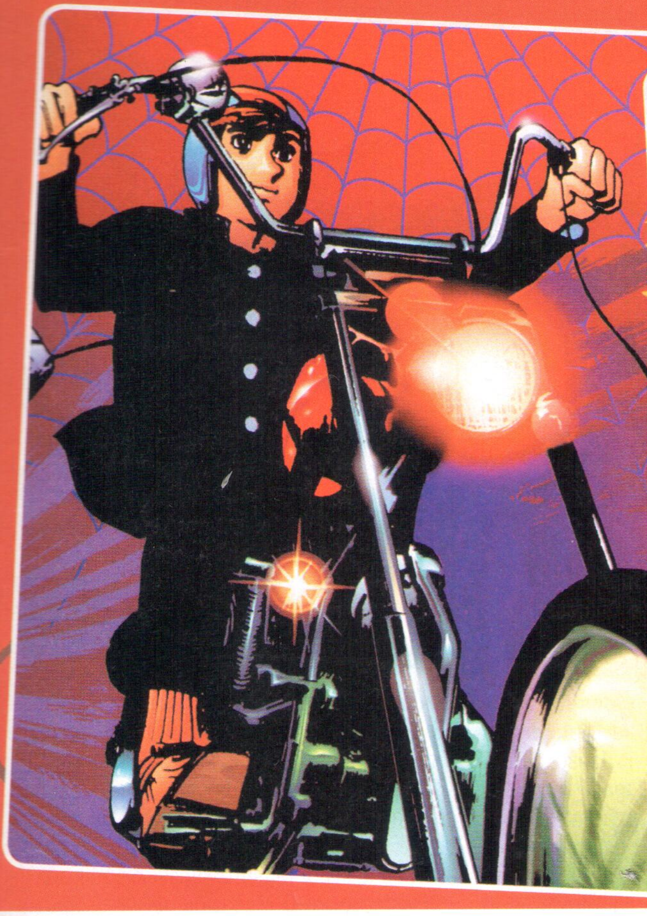
> "Material de difícil digestão, mas publicado sem problemas em uma revista shonen naqueles anos onde os limites estavam sendo testados."

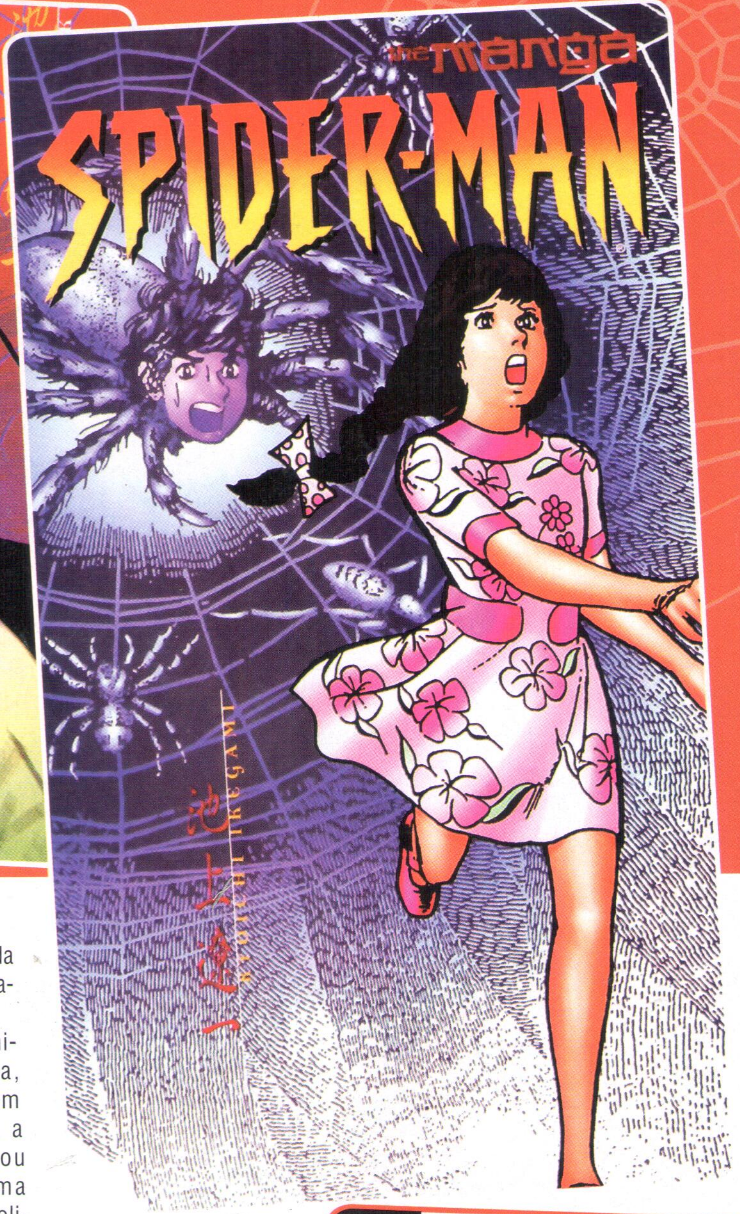


Há um Mundo Frio lá fora...

Para todos os efeitos, o peso do Aranha na vida do angustiado Komori dava sinais de que ele poderia enlouquecer e perder o controle sobre si mesmo (o que nos faz pensar que talvez o melhor personagem da Marvel para Ikegami trabalhar não fosse o Homem-Aranha, mas o Hulk; a dualidade do homem que tenta evitar que o monstro interior insurja-se dentro de si é a pedra fundamental das histórias do gigante verde). E ao longo de seu caminho, ele iria encontrar o pior do que o ser humano pode oferecer. O mundo do Aranha japonês passa a ser um mundo mais e mais negro, repleto de mesquinharias, impiedade, egoísmo, hipocrisia e desolação. Ninguém se importa realmente com os outros, e aqueles que o fazem, como Komori, acabam trazendo mais miséria para sua vida (como dizem os americanos, "Cada boa ação merece uma punição."). E curiosamente, quanto mais árido se torna o universo da série, melhor ela se tornou, também.

Mas as vendagens nos Estados Unidos não estavam boas, e para piorar, a ordem de certos eventos foi comprometida. Ao drama psicológico "O Verão da Insanidade", se seguiu um dos melhores arcos na edição americana, "A Mulher do Inverno"... só que com isso se pulou uma história importante na cronologia (como veremos mais adiante). Após este material, a Marvel publicou o melhor arco da série – "A Sombra do Homem-Aranha", uma história que antecedeu em décadas o personagem Venom em termos conceituais: um "Anti-Aranha", que serve para mostrar o que alguém diferente e sem a mesma base de caráter poderia fazer com os mesmos poderes. E, como que para confirmar os rumos que a série vinha tomando, é totalmente sombria e desesperançosa, com uma qualidade que eclipsava o começo desastroso que a série teve.



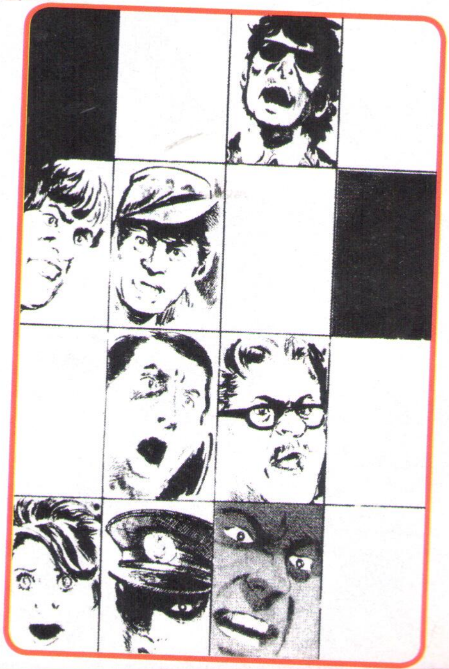


A Sombra do Aranha

Yu Komori comete o erro de doar sangue para Mitsuo Kitano, uma vítima de um grande acidente de trem que precisava de uma transfusão de sangue AB (claro que Ikegami deveria ter feito um pouco mais de pesquisa; o sangue tipo AB é o mais raro, mas é o receptor universal; mas como sem isso a história não aconteceria, vamos em frente). E aí vem a bomba: descobrimos que Rumi morreu, em uma das histórias puladas pela Marvel, quando ele encontra a irmã de Mitsuo, Yukiko (que lhe lembra muito a falecida). Eventos posteriores da história permitem que se façam outras inferências — até mais cruéis — sobre o destino triste da moça.

Mas voltando: Mitsuo se revela um canalha, explorador de mulheres. Sua irmã se prostitui para sustentar os dois. E para piorar, acaba manifestando os poderes do Homem-Aranha... e, obviamente, deduzindo sua identidade. Daí para ele roubar os trajes e equipamentos de nosso herói é um passo. O resultado é que ele se torna um Homem-Aranha mais eficiente e popular, capaz de conquistar a celebridade e respeito que Komori jamais viu na vida, e também de desafiar — com resultados efetivos — a corporação que destruiu a vida de sua família e o tornou o monstro que ele é... mas o buraco é mais embaixo, e a verdade por trás dessa trama (que não vamos contar aqui), torna essa história um pesadelo assustador. Se Peter Parker conhecesse Yu Komori, daria graças a Deus por todos os dias de sua vida e pararia de reclamar por tudo.

Após o término dessa saga, de onde ninguém sairá incólume, a Marvel começou a publicar uma história mais policial ao estilo noir, "Estranhos", com uma das mais belas seqüências narrativas de abertura da série. Infelizmente, esta edição, a nº 31, foi a última publicada nos Estados Unidos. O "To Be Continued" não se concretizou. O que torna mais incômoda essa edição, além de ser o primeiro capítulo de uma história que não seria completa, é que na verdade era o NONO arco histórico dos treze que compunham a série... e, portanto, anterior à "Sombra do Homem-Aranha". Fechava assim, de forma melancólica, censurado e com ordem de episódios alterada, o segundo melhor quadrinho do Aranha publicado na época pela Marvel nos Estados Unidos (o primeiro, definitivamente, era o Untold Tales of Spider-Man, de Kurt Busiek, que contava histórias do personagem no seu início de carreira; nos seus quadrinhos de linha, o Aranha amargava os ecos da era Image no seu pior sentido imaginável).



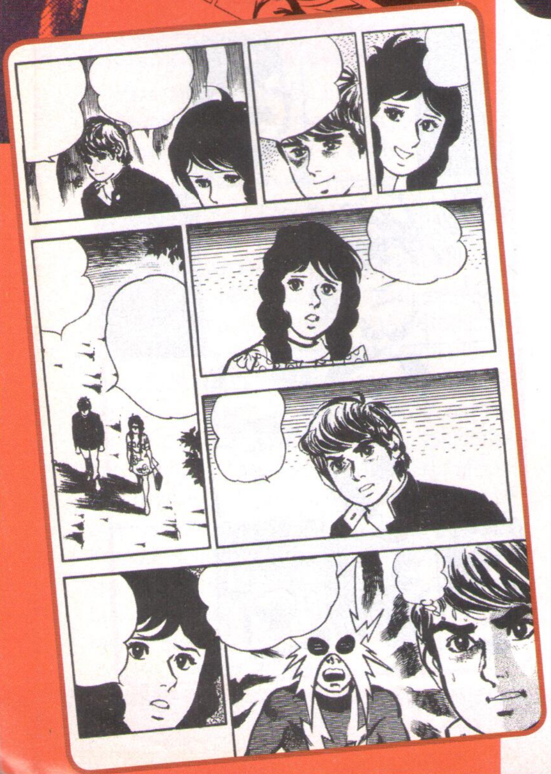
Os Últimos Estertores

Ironicamente, esse material teve até algum sucesso no Japão, permitindo a Ikegami tocar sua carreira para frente. O nível qualitativo de sua arte e de sua narrativa subiram em um crescendo e o próprio autor mostrou que poderia experimentar bastante ao narrar, com excelentes resultados e mostrando um senso de dramatização ímpar. Só que, com todo o seu complexo de inferioridade assumido, Ikegami decidiu de vez abandonar a escrita e se limitar ao trabalho de desenhista. Não se deu mal; foi como artista, sob a batuta de escritores de primeira como Kazuo Koike (Crying Freeman), Kazuya Kudo (Mai, a Garota Sensitiva) e Sho Fumimura (Sanctuary), que seu nome se tornou famoso e uma referência para diversos jovens artistas no mundo do mangá; mas o Ikegami escritor, que estava em curso de evolução, ficou no passado.

O Aranha não encerrou sua trajetória no Japão aqui. Anos mais tarde, em 1978, o "cabeça-de-teia" ganharia uma série de televisão — só que, desta vez, ela não teria absolutamente nada com o personagem e é um produto absolutamente trash, misturando o Aranha a robôs gigantes e invasões alienígenas (e popularizando o conceito criado em 1973, na série Jumborg Ace do herói comandar o, hmm..., "herói", como vimos nos Jaspions da vida, ao invés de aumentar o seu tamanho como em Ultraman e Spectreman; mas o Aranha foi quem introduziu o conceito na sua forma corrente, com um mecha comandado pelo protagonista). Só que, como produto, ela foi melhor sucedida, ganhando uma nova versão em mangá desenhada por Mitsuru Sugaya e publicada na revista Boken-O Magazine, de Akita Shoten, com um traço mais infantil.

No final das contas, a Marvel não pode reclamar do resultado dessas incursões: o Aranha é um personagem lembrado na Terra do Sol Nascente e não foi à toa que a estréia mundial do longa-metragem Homem-Aranha 3 se deu em Tóquio. Hoje, os Amecomics (como os japoneses chamam os quadrinhos americanos) são publicados para um público restrito mas fiel — porque o material estrangeiro nunca vai superar um material nacional que fala para seu povo e para seu público. Se os mangás estão ascendendo tanto nos Estados Unidos, é porque simplesmente o quadrinho americano deixou de falar com seus leitores. Quando o canal de comunicação for restabelecido, isso vai mudar. E mesmo assim, personagens como Batman e Homem-Aranha, mesmo com um ou outro lapso cultural, são reconhecidos e respeitados por lá.

Foi por se compreender que o produto destinado a um povo deve falar a língua desse povo que a Marvel conseguiu marcar esse tento no Japão.



"o Aranha é um personagem lembrado na Terra do Sol Nascente e não foi à toa que a estréia mundial do longa-metragem Homem-Aranha 3 se deu em Tóquio."

nan
ro-
om
ta).
ce-
ngá
a na
ren,

ode
s: o
erra
réia
nha
nics
hos
lico
ran-
onal
lico.
nos
te o
seus
o for
ssim,
unha,
, são

duto
esse
esse

m-
nte
un-
em-
o."

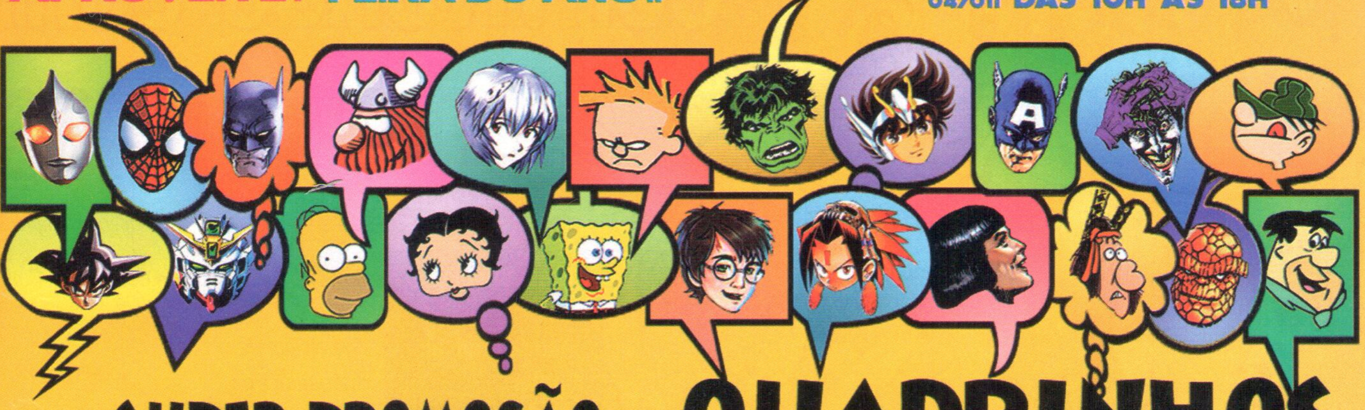
NeoTokyo
NeoTokyo

13ª FEST COMIX

2, 3 e 4 de NOVEMBRO

CENTRO DE EVENTOS
SÃO LUIS
AO LADO DA **AV. PAULISTA**
HORÁRIOS: 02 E 03/11 DAS 10H ÀS 20H
04/011 DAS 10H ÀS 18H

APROVEITE! É A ÚLTIMA FEIRA DO ANO!!



SUPER PROMOÇÃO DE QUADRINHOS

+ DE 200.000 REVISTAS EM OFERTA!

MANGÁ • ROCK • DVD • TOYS • GAMES • TATTOO

Descontos de 20% a 60%

Superpromoções
Revistas a partir de R$ 1,00

Lançamentos
As mais recentes novidades com preço muito especial!

Só falta você nesta fabulosa festa dos quadrinhos!

REDE SHOP
Maestro
MasterCard
VISA
VISA Electron

NOVO LOCAL

INGRESSO R$ 5,00
MEIA ENTRADA
INTEIRA: R$10,00

EVENTOS PARALELOS
ATRAÇÕES IMPERDÍVEIS!

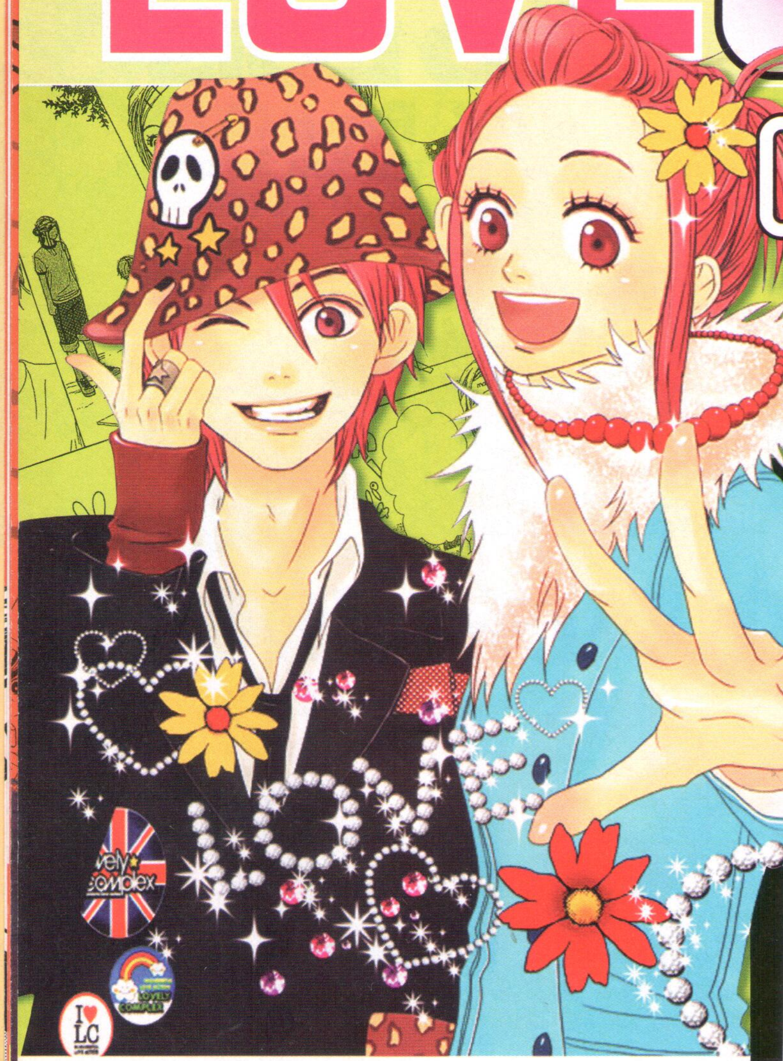
REALIZAÇÃO
AGRADECIMENTO ESPECIAL
APOIO

CENTRO DE EVENTOS SÃO LUIS
RUA LUIS COELHO, 323 ▪ METRÔ CONSOLAÇÃO
MAIS INFORMAÇÕES: (11) 3951-5029/3951-5037
E-MAIL: COMIX@COMIX.COM.BR SITE: COMIX.COM.BR/FEST

LOVE♥COM

Convivendo com as diferenças

Por Valéria Fernandes



Título Original:	*Lovely Complex, Love♥Com, Rabu Com*
Ano:	*2007*
Autora Original:	*Aya Nakahara*
Diretor:	*Kônosuke Uda*
Episódios:	*17 episódios (em andamento)*
Produção:	*TBS e Toei*

LOVELY ★ COMPLEX

SINOPSE

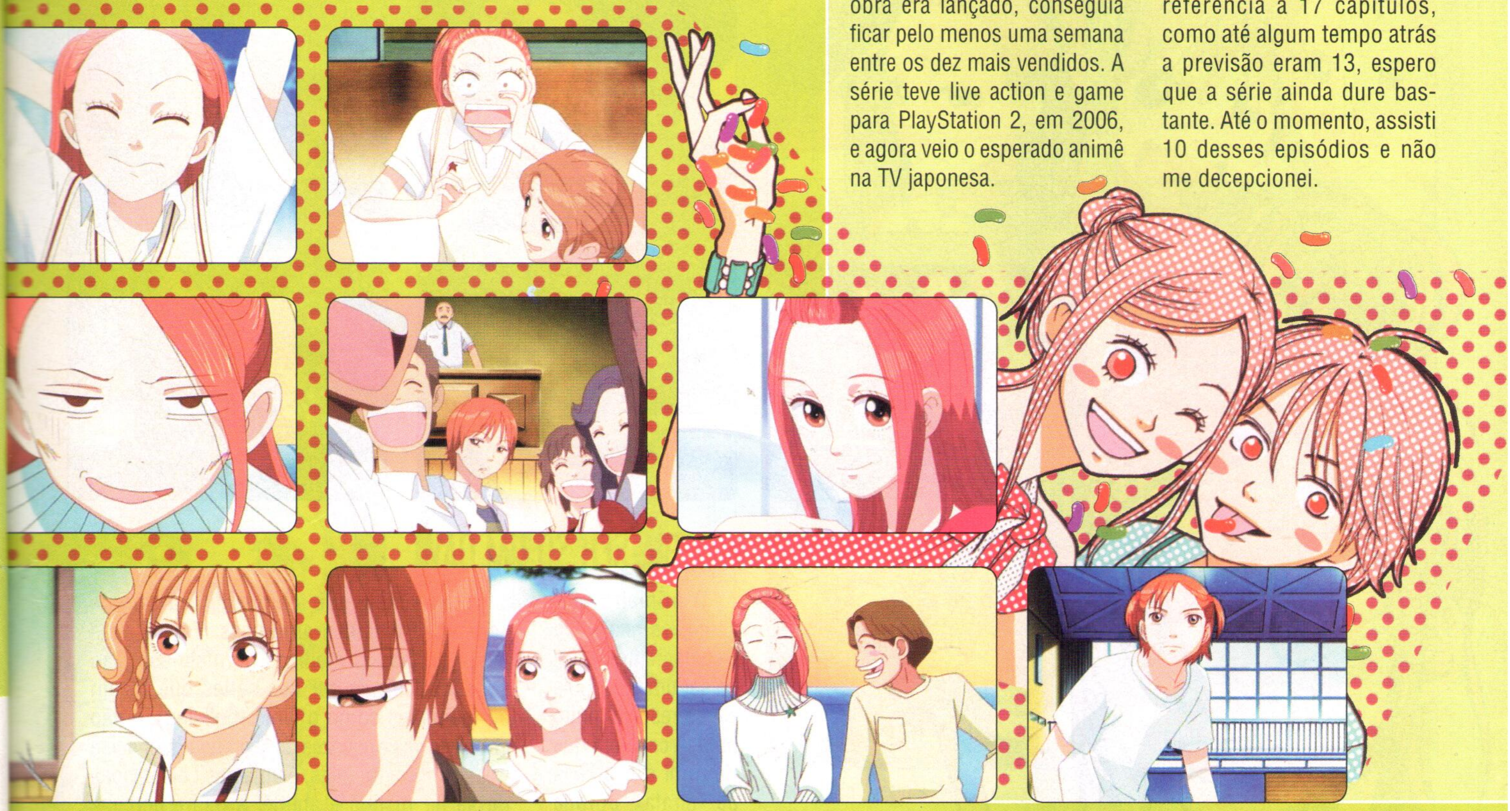
Risa Koizumi está no primeiro ano do colegial e tem um problema, ela é muito alta para os padrões japoneses - 1,70 m - e tem uma personalidade forte e alguns gostos pouco femininos, como ser excelente jogadora de videogames.

Por isso, não consegue parecer kawaii, nem tampouco que os garotos se interessem por ela. Eles, às vezes, é tratada como "um cara como outro qualquer" e fazem piada com sua altura. Assim, todas as suas colegas conseguem namorados e ela fica de lado. Na sua classe, há um garoto, Atsushi Ootani, que tem o problema inverso, ele é baixinho, só tem 1,56 m, e parece mais "uma menina bonitinha". Ele se esforça muito, é excelente jogador de basquete, mas de nada adianta. As garotas o acham "fofo", mas não querem namorar com ele.

Quando estão juntos, Koizumi e Ooootani parecem encarnar bem um tipo de dupla humorística japonesa o 'All Hanshin-Ky jin', em que um é alto e o outro baixinho, e ganham este apelido, tendo que arrastá-lo por todo o colegial. Koizumi e Ootani competem entre si, em alguns momentos parecem até se odiar, mas têm muitos gostos em comum, como a paixão pelo grupo de rap, barulhentíssimo, chamado Omiboozu. Quando sofrem sua primeira decepção amorosa, depois de um plano duplo para conseguirem namorados, os dois fazem um pacto e juram que vão conseguir um par e quem perder terá de dar o presente que o outro escolheu. Koizumi quer um game, Ootani um par de tênis de basquete. Obviamente, as coisas não correm do jeito esperado...

SUBSTITUTO PARA OURAN HOST CLUB

Ano passado Ouran Host Club me impressionou bastante, mas quando este animê terminou, não vi nenhum que pudesse ser colocado no seu lugar. Este ano, apareceu Love♥Com, e mesmo não sendo uma comédia com situações nonsense total, e carregando no drama em alguns momentos, acho que descobri o substituto de Ouran Host Club. Gostei de tudo, das músicas de abertura e encerramento, da animação de excelente qualidade que se mantém mesmo depois do primeiro capítulo, o uso das cores e das piadas visuais de forma criativa. Só o character design original me pareceu mais bonito, mas via de regra acabo sempre achando isso, então, melhor relevar.



SUCESSO GARANTIDO

A série é um sucesso no Japão e todos os seus 16 volumes de mangá, publicado entre 2001 e 2007 na revista Betsuma, onde era a série das séries mais importantes, junto com Ren'Ai Catalogue, Cat Street, Crimson Hero, B.O.D.Y. e Five. Na verdade, atualmente a Betsuma é um celeiro de boas séries de shoujo mangá. Sempre que um volume da obra era lançado, conseguia ficar pelo menos uma semana entre os dez mais vendidos. A série teve live action e game para PlayStation 2, em 2006, e agora veio o esperado animê na TV japonesa.

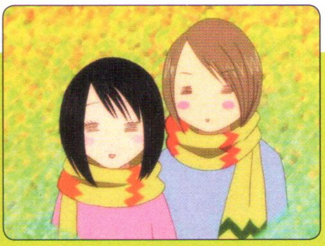
É possível que quando este texto estiver sendo lida por você, a série já tenha terminado, mas, no momento, estamos no episódio 17, uma nova abertura e encerramento apareceram no episódio 14. Tentei confirmar quantos episódios foram planejados para a série, afinal, ela tem fôlego para 26 capítulos sem dúvida alguma, mas só achei referência a 17 capítulos, como até algum tempo atrás a previsão eram 13, espero que a série ainda dure bastante. Até o momento, assisti 10 desses episódios e não me decepcionei.

PARA RIR E TALVEZ DERRAMAR UMA OU DUAS LÁGRIMAS

Love♥Com é uma série cômica e romântica que brinca com estereótipos e sem pegar pesado discute questões sérias. Por que meninas precisam ser pequenininhas, frágeis, falar baixo, enfim, serem kawaii? Por que garotos precisam ser altos, fortes, brutos? Ambos os protagonistas sofrem, tentam se ajustar, e serem felizes na vida. Só que, para isso, precisam se aceitar como são. A piada, aliás, já começa com os seus nomes. Koizumi quer dizer "pequena primavera" e Ootani, "grande vale". Quem nunca conheceu alguém que tinha que aturar piadinhas por conta do nome que lhe deram ao nascer?

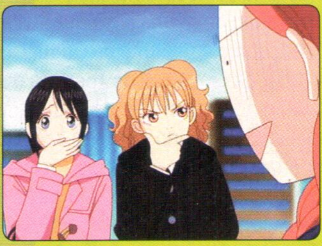
Aliás, assistindo ao animê lembrei de outra menina de shoujo mangá que tem o mesmo problema que Koizumi, a Ranko de Ace Wo Nerae, a série sobre tênis mais famosa do Japão antes de Tenis no Oujisama. Ranko era alta demais para uma japonesa, tinha os mesmos 1,70 m de Koizumi, e se sentia deselegante, fora do lugar. Daí, ela encontra um jovem tenista que lhe sugere que use sua "desvantagem" como trunfo e se dedique ao esporte. Talvez Koizumi pudesse se tornar uma jogadora de vôlei ou outra coisa. Mas engraçado é que 1,70 m não é lá grande coisa, tenho alunas de 12 anos bem mais altas que isso.

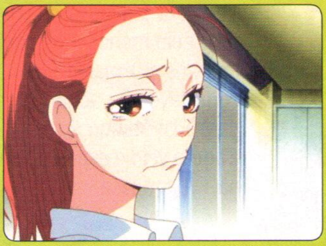
CAUTION KEEP OUT

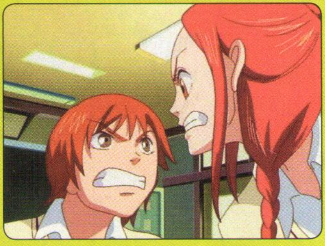


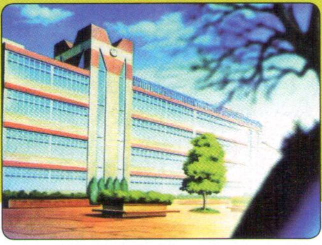
Talvez, boa parte dos japoneses seja realmente pequena em sua maioria, ou talvez seja exagero cômico do mangá, ou pior ainda, um padrão que é imposto às mulheres junto com tantos outros. Vocês se lembram de Peach Girl, não é mesmo?

Aliás, essas convenções de tamanho são ensinadas nos livros de "Como Desenhar Mangá". Faça sempre o casal com diferença de tamanho, mesmo em um casal gay, porque é esteticamente mais interessante (*Quem disse?"); a mulher tem de ser sempre mais baixa, pois se for mais alta ficará parecendo a irmã mais velha ou será comédia, como em Love♥Com. São convenções impostas por repetição e que devem fazer com que muitas meninas rejeitem o garoto mais baixo e vice-versa. Assim, a infelicidade pode se instalar para que uma convenção estética, homem-mulher, alto-baixo, forte-fraco, ativo-passivo se perpetue. Bem, mas antes que eu me perca, vamos voltar ao animê.









PODERIA SER SÓ UM OAV

O primeiro episódio, se analisado isoladamente, poderia ser um OAV, pois ele se resolve muito bem. A cena em que Koizumi é chamada de "girafa", porque está dormindo em pé, ficou bem legal, aliás, toda a seqüência da formatura e do papo com o professor foi muito bem animada e ficou bem engraçada.

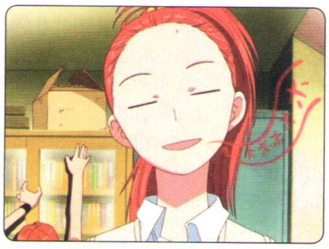
Outra parte muito boa foi a sobre o fracasso amoroso da dupla, quando Ootani se sente ridicularizado porque a garota, Chiharu, amiga kawaii de Koizumi, por quem está interessado, diz que se sente bem perto dele porque ele é tão pequeno que nem parece um garoto. Ela tinha medo da brutalidade dos meninos. Chiharu, aliás, acaba superando seus medos graças às armações frustradas de Koizumi e Ootani, e se torna namorada de Suzuki, o garoto alto que a protagonista desejava.

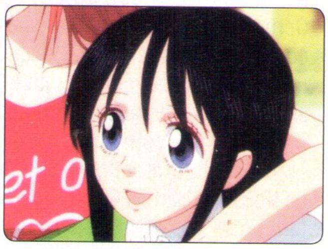
Importante é que a amizade fica sempre acima das disputas amorosas. Em mangás para garotas, as meninas normalmente são solidárias, a não ser nas séries que focam em questões como o ijime (bullying), e não competitivas e capazes de fazer qualquer coisa por um homem. Aliás, é uma das coisas boas de se ler mangá e animê, a gente percebe que a representação das mulheres como pérfidas, falsas e inimigas umas das outras não é universal, e pode e deve ser demolida por aqui, também.

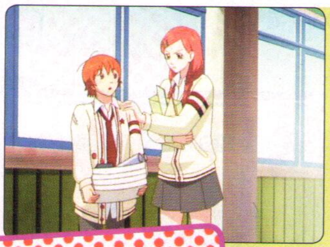
A fidelidade ao mangá foi bem grande, o humor que é o ponto-chave da série foi mantido, gostei dos dubladores e a animação ficou boa e isso pesa, porque se esta parte for pobre pode depreciar um animê com bom potencial. Além disso, o episódio 1 ficou tão bem fechadinho que poderia ser um OAV e terminar ali mesmo. Realmente, quem montou o roteiro pegou nos pontos certos e fez um primeiro episódio que pareceu ter muito mais que 22 minutos absolutamente cativantes. Isso que é começar com o pé direito.

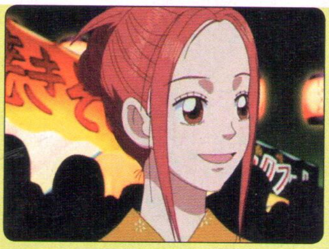
A SÉRIE NÃO PERDE O RITMO

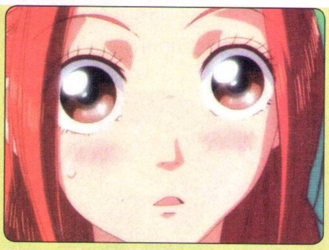
Eu li muito pouco do mangá de Love♥Com, assim, não posso nem quero fazer grandes comparações. Seria queimar a possibilidade de uma próxima matéria, além de arriscar dizer alguma bobagem. Sei que houve mudanças, mas, até o momento, não comprometeram a narrativa, daí ser válida novamente a comparação com Ouran Host Club. Uma das reclamações que vi entre os fãs do mangá é que não escolheram dubladores de Osaka. Como a série se passa lá, acham que deveria ser obrigatório. Os dubladores estão imitando o sotaque da região, que também tem dialeto próprio. Eu, que não sou de forma nenhuma especialista em sotaques japoneses, achei a dublagem bem legal e engraçada. Personagens de Osaka geralmente são usados para fazer humor em séries de animê. Tendo visto somente o animê, considero a série muito bem acabada. Depois de um excelente capítulo 1, imaginei que as coisas poderiam ficar repetitivas, mas percebi que não corremos este risco.

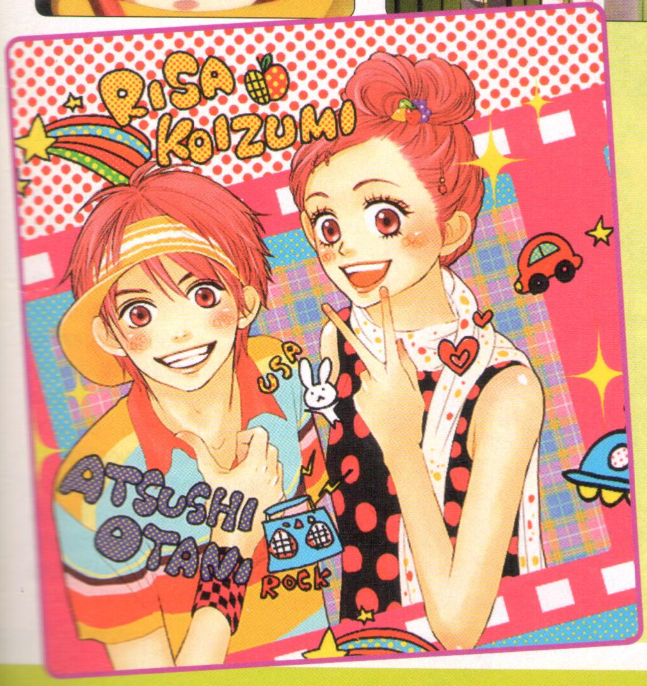






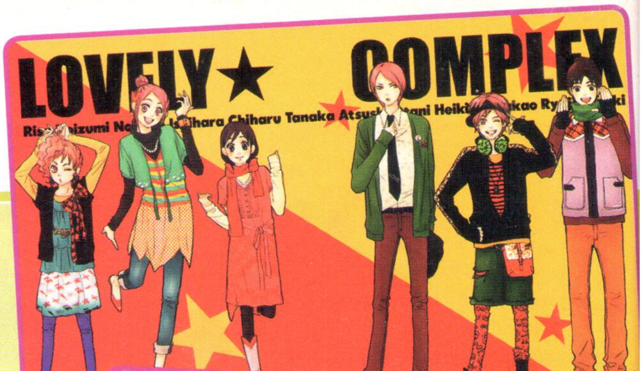


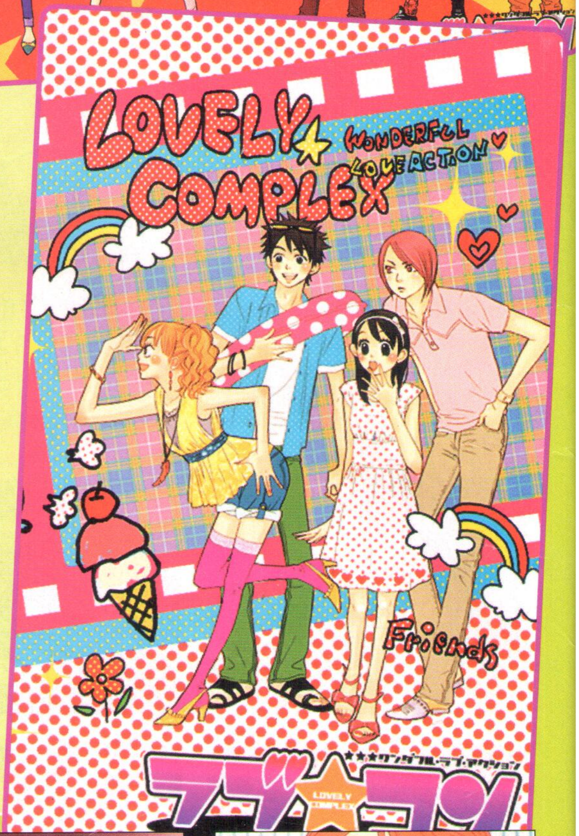




O tom de comédia continua. Outras personagens são apresentadas e o dia-a-dia do grupo de adolescentes é abordado de forma bem natural. Koizumi e sua síndrome de girafa, o reencontro com um velho amigo e, no caso de Ootani, uma antiga namorada. A determinação do garoto baixinho em se tornar jogador do time de basquete da escola. Novas possibilidades dos dois descobrirem que tem tudo em comum. O Dia dos Namorados e a questão dos chocolates, que é vista em várias séries.

Um ponto importante é que a série retrata a descoberta do amor de forma bem realista e sensível, apesar do humor. Koizumi se descobre apaixonada por Ootani, e sofre, porque parece não ser correspondida. É uma menina corajosa, e quem viu a série sabe bem por que, mas Ootani parece não estar maduro o suficiente, nem consegue ver a amiga-inimiga-parceira como uma possível namorada. Não vou investir no blablablá de meninas amadurecem mais cedo, mas o fato é que nem sempre nossos sentimentos são correspondidos na medida em que esperamos, e nem sempre o outro ou a outra está vivendo no mesmo ritmo que nós. Love♥Com também discute esta questão e, até onde assisti, o faz muito bem.


LOVELY★ COMPLEX
Risa Koizumi Nobuko Ishihara Chiharu Tanaka Atsushi Ootani Heikichi Nakao Ryoji Suzuki



OS OUTROS PERSONAGENS

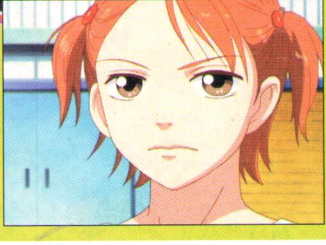
Embora não aprofunde muito as outras personagens, há um grupo que circunda Koizumi e Ootani e são bem definidos. Todo adolescente comum tem amigos, e eles formam, junto com o professor, o elenco de apoio da série.

Nobuko Ishihara é a melhor amiga de Koizumi, é a garota kawaii e moderninha da escola, sempre ajudando nossa protagonista e muito preocupada com o relacionamento dela com Ootani. Ela namora com Heikichi Nakao, a quem chama de "dariing" (darling). Nakao é muito boa gente e joga no time de basquete com Ootani, quando não está com ele, sempre está do lado de Nobuko.

Temos ainda Chiharu Tanaka, que é uma excelente aluna e pede para fazer a recuperação de verão que é o plot do 1º capítulo. Chiharu é mais kawaii que Nobuko, já que é a garota bem comportada e quietinha. Como conseqüência do curso de verão, ela começa a namorar Ryoji Suzuki, que passa uma imagem cool por ser muito silencioso e alto, mas, na verdade, é somente um garoto muito tímido e com poucos amigos.

Há ainda um antigo colega de primário de Koizumi, Haruka Fukagawa, que se transfere no 2º ano para a escola depois de uma estadia no exterior. Além de ter um nome que é geralmente feminino, "Haruka", o rapaz cultiva uma série de "prendas femininas", por exemplo, é ele quem funda o clube de Economia Doméstica do colégio. Ele é apaixonadíssimo por Koizumi a quem considera o seu "herói" por tê-lo defendido de bullying várias vezes. Seu sonho era ser seu namorado no colegial. Alto e consciente de que Koizumi está apaixonada por Ootani, Haruka-chan despreza o rival e sempre que pode o chama de "anão".

E, por fim, Seiko Kotobuki, que também chega ao colégio quando as protagonistas estão no segundo ano e passa a ser kohai de Koizumi e Ootani. É o segundo encontro da dupla de protagonistas com a garotinha mais kawaii que já colocou os pés na escola, e Nobuko fica com medo de perder o seu "trono". Seiko está apaixonadíssima por Ootani e se atira para cima dele o que faz com que Koizumi descubra os sentimentos que até então não queria ver. Só que a menina guarda um segredo e a forma como a questão foi tratada me surpreendeu bastante. Assistam à série – ou leiam o mangá – para descobrir o que Seiko-chan esconde.



PROMETO UMA MATÉRIA MAIS COMPLETA

Como li pouco do mangá e ao assisti ao live action, decidi focar somente no animê. Só que desde já prometo uma matéria completa de Love♥Com. Prometo ler mais do mangá e assistir ao live. Isso se no meio do caminho não anunciarem um dorama. Aliás, isso não seria nenhuma surpresa. Assim, se desejarem, posso fazer uma matéria mais completa de Love♥Com. Ao contrário de outras séries, esta tem material de sobra para uma matéria maior, basta vocês pedirem.

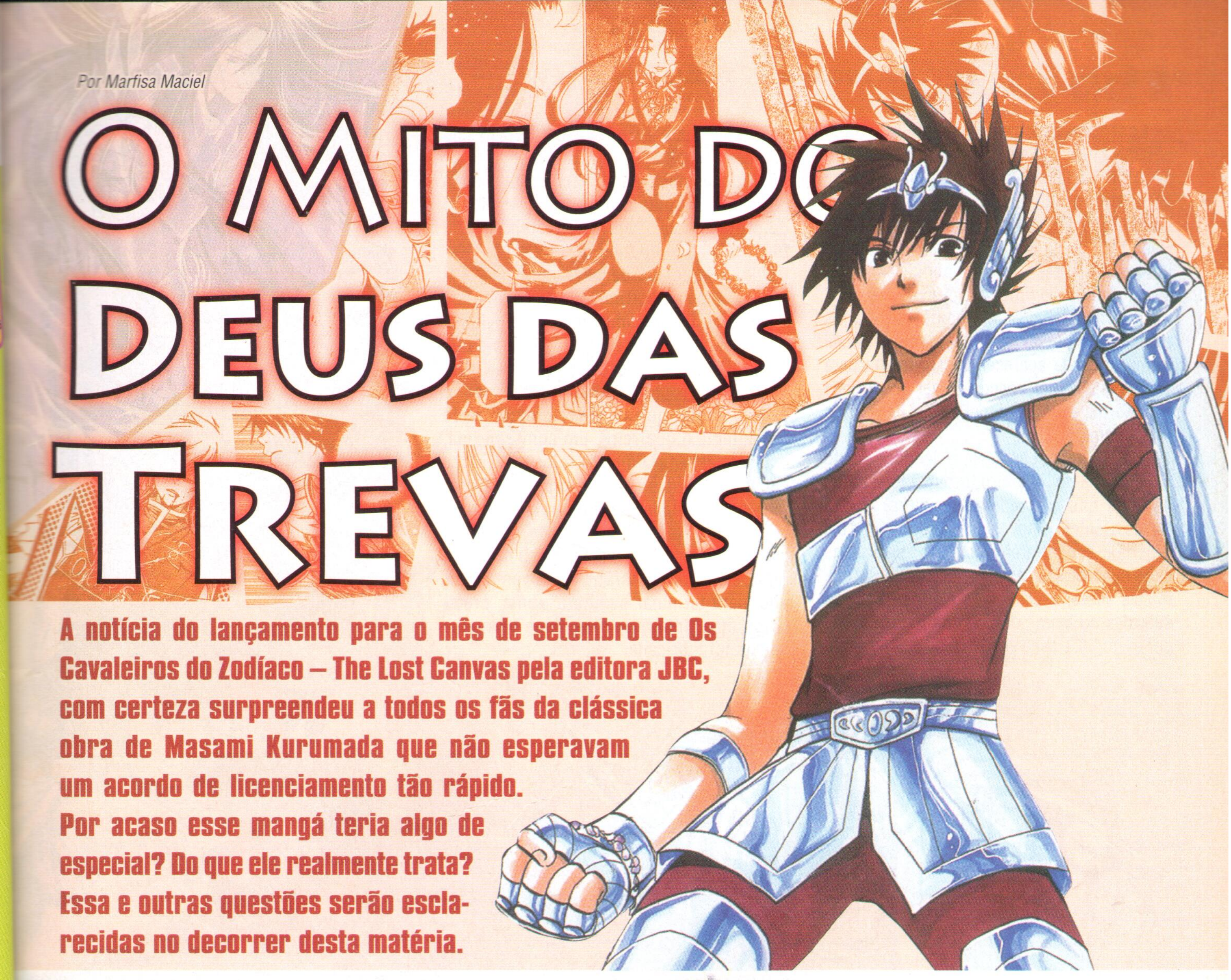
Love♥Com é realmente muito simpática, e é uma comédia leve que mesmo sem muitas pretensões consegue retratar de forma bem delicada alguns dramas adolescentes. É o tipo de série que sempre te faz lembrar de alguém que você conheceu ou de si mesma, em caso de gente que já passou dos 30, como eu, e que pode ajudar aqueles que estão vivendo a adolescência. Você se diverte, ri, e ainda reflete. Mangás e animês são legais porque conseguem entre outras coisas proporcionar este tipo de experiência.

Com o sucesso da série como um todo, Love♥Com já começou a ser licenciado. O primeiro volume americano saiu no mês de julho pela VIZ. Tenho muitas esperanças de ver essa série saindo em nossas bancas também. Com os lançamentos de 2007, podemos dizer sem medo que se trata do ano do shoujo mangá no Brasil. Quem sabe Love♥Com não será um dos presentes de 2008? Se você gosta da série, escreva para as editoras e torça para que o animê – e aí é mais difícil – apareça por aqui também. Quem sabe? Talvez 2008 seja o ano dos animês... Quem sabe?

Whether you like it or not, I'm in love with you!

Por Marfisa Maciel

O MITO DO DEUS DAS TREVAS



A notícia do lançamento para o mês de setembro de Os Cavaleiros do Zodíaco – The Lost Canvas pela editora JBC, com certeza surpreendeu a todos os fãs da clássica obra de Masami Kurumada que não esperavam um acordo de licenciamento tão rápido. Por acaso esse mangá teria algo de especial? Do que ele realmente trata? Essa e outras questões serão esclarecidas no decorrer desta matéria.

Alguns esclarecimentos

Antes de começar a falar sobre Lost Canvas, gostaria de tecer alguns comentários que acho importante. Ao escrever esta matéria, não tive contato com o mangá editado JBC. Toda a pesquisa realizada tomou como base os scanlations traduzidos por fãs e disponíveis na Internet. Portanto, poderá acontecer de que alguns nomes, situações e localidades mencionadas nesta matéria não sejam os mesmos utilizados no mangá que será comercializado, pois como é de conhecimento geral, as traduções das editoras sofrem, na grande maioria das vezes, grandes variações.

Outro ponto que deve ser considerado é que este artigo tratará de apresentar aos leitores a obra Lost Canvas em linhas gerais. Caso haja a necessidade futura – ou o interesse de vocês – de uma matéria mais complexa, com certeza ela surgirá nas páginas desta revista.

9月21日号
41
240円
国のユタ
新生！

O lançamento no Japão

Em 2006, a Shônen Champion em parceria com Masami Kurumada comemoraram os 20 anos de Saint Seiya no mundo. Dentro das atividades comemorativas, um novo mangá estava sendo planejado, mas como era de praxe, não existiam nada além de especulações, a respeito do teor desse novo projeto. Em agosto do mesmo ano e sem muito alarde, a revista semanal Shonen Champion lançou o primeiro capítulo de Saint Seiya – Next Dimension, escrito e desenhado pelo próprio Kurumada que mostra aos leitores a penúltima batalha entre Hades e Atena, que ocorreu no ano de 1743.

Mas o novo trabalho solo de Masami ainda teria outra surpresa: a publicação de Next Dimension seria, na realidade, uma espécie de introdução para outro mangá ainda mais detalhado e com um desenho até então desconhecido pelos fãs dos Cavaleiros. Saint Seiya – The Lost Canvas, roteirizado e desenhado pela até então desconhecida mangaká Shiori Teshirogi, chegou às bancas japonesas, pela primeira vez, em meados de agosto.

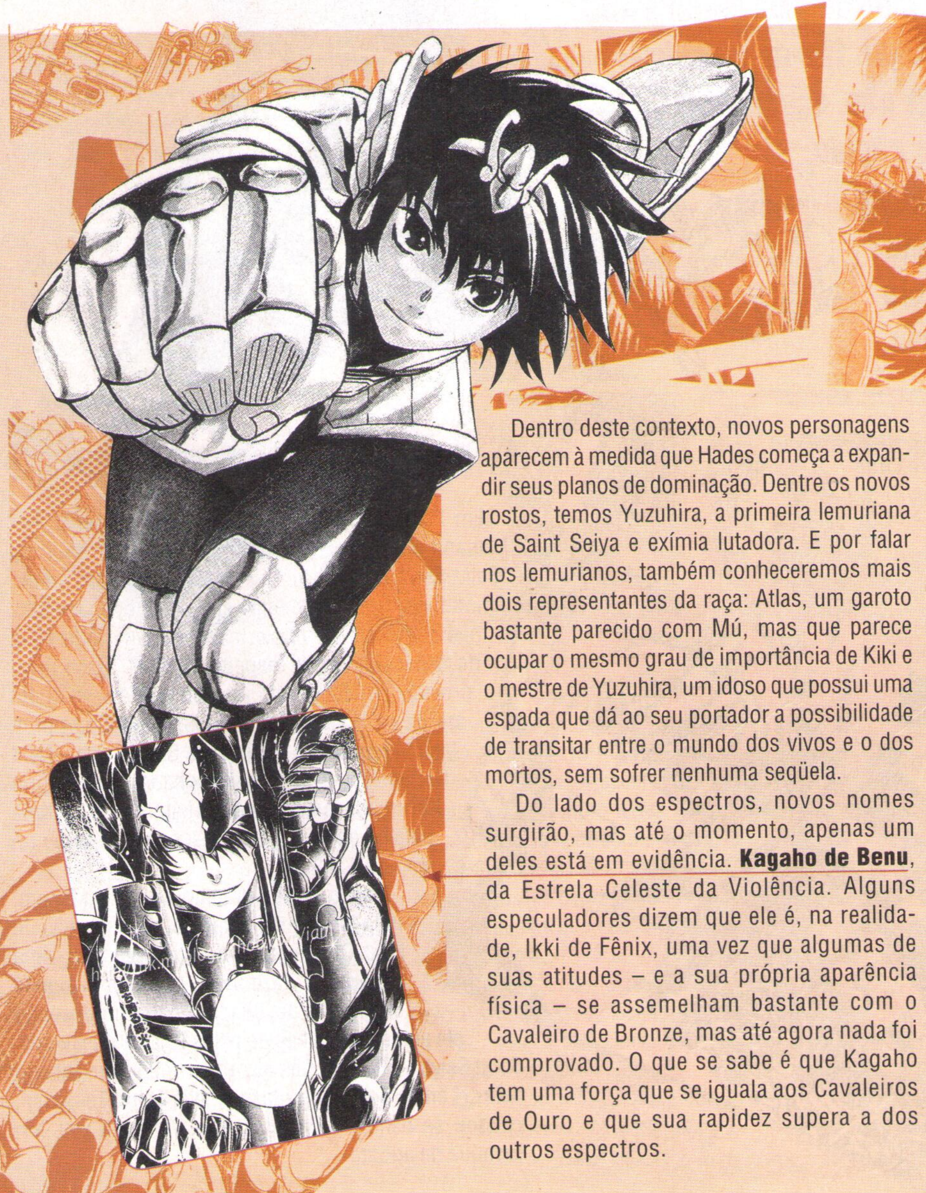
A tela perdida

Lost Canvas começa em meio a uma batalha entre Cavaleiros e espectros, num pequeno condado da península italiana. Dentre os guerreiros do Santuário está Tenma, o Cavaleiro de Pégaso. Ele então vê a vila onde viveu toda a sua infância ser destruída pelas hordas de Hades e com o punho em riste, jura que seria ele próprio o executor do deus do Inferno. É nesse momento que Hades pressente a presença do Cavaleiro e dessa forma, trata de aparecer pessoalmente para Tenma que se surpreende ao ver que o deus dos mortos é ninguém menos que Alone, seu melhor amigo.

A partir desse encontro, as lembranças do imperador e do guerreiro trazem à tona todos os fatos que antecederam a guerra contra Hades. Dentre os novos caminhos a partir daí descritos, encontraremos algumas passagens cujas nuances são bastante interessantes e que muitas vezes, esclarecerão algumas lacunas deixadas no animê da Saga de Hades, como por exemplo, a cena em que o deus diz que em uma era distante, ele e Pégaso já haviam sido grandes amigos.

Uma das passagens mais interessantes do primeiro volume de LC gira em torno do protagonista Tenma. Ao testemunhar a força contida no punho do jovem japonês, Dohko que estava de passagem pela vila oferece a ele a oportunidade de se unir aos Cavaleiros. Empolgado com a possibilidade de usar sua força em prol da humanidade, Tenma parte com o Cavaleiro de Libra, mas antes promete ao seu melhor amigo, o pintor Alone, que um dia retornaria sendo um autêntico guerreiro. Em contrapartida, o artista assegura que ao retornar, Tenma encontraria seu auto-retrato pronto. Outro fato igualmente importante trata do renascimento de Hades no corpo de Alone (as primeiras traduções diziam que o nome do rapaz era Aaron – Aarão), um jovem pintor que, para terminar sua obra-prima, precisa de uma tinta cuja tonalidade vermelha jamais foi fabricada.

SHŌNEN CHAMPION COMICS
THE LOST CANVAS
セイント セイヤ
SAINT SEIYA
聖闘士星矢
THE LOST CANVAS
冥王神話
4
THE LOST CANVAS
冥王神話
第16話 COMPANHEIROS



Dentro deste contexto, novos personagens aparecem à medida que Hades começa a expandir seus planos de dominação. Dentre os novos rostos, temos Yuzuhira, a primeira lemuriana de Saint Seiya e exímia lutadora. E por falar nos lemurianos, também conheceremos mais dois representantes da raça: Atlas, um garoto bastante parecido com Mú, mas que parece ocupar o mesmo grau de importância de Kiki e o mestre de Yuzuhira, um idoso que possui uma espada que dá ao seu portador a possibilidade de transitar entre o mundo dos vivos e o dos mortos, sem sofrer nenhuma seqüela.

Do lado dos espectros, novos nomes surgirão, mas até o momento, apenas um deles está em evidência. **Kagaho de Benu**, da Estrela Celeste da Violência. Alguns especuladores dizem que ele é, na realidade, Ikki de Fênix, uma vez que algumas de suas atitudes – e a sua própria aparência física – se assemelham bastante com o Cavaleiro de Bronze, mas até agora nada foi comprovado. O que se sabe é que Kagaho tem uma força que se iguala aos Cavaleiros de Ouro e que sua rapidez supera a dos outros espectros.

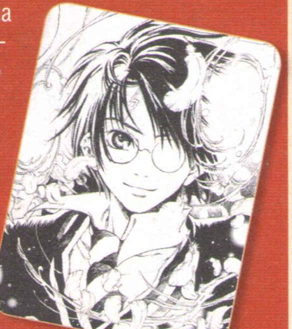
Mas nem tudo é perfeito nesta nova obra. Se de um lado Lost Canvas convence pelo traço moderno e pelo novo enfoque dado a maior guerra dos Cavaleiros, do outro o mangá peca severamente quando cai na armadilha dos clichês desnecessários. Pelo que se depreende, Kurumada fez questão de sustentar a idéia de reencarnação de todos os personagens mais importantes. Até certo ponto, isso não traria nenhum problema, se não fosse pelo fato de que Tenma, Sasha e todos os Cavaleiros Dourados são exatamente iguais tanto em 1743 quanto em 1987, quando Saint Seiya surgiu.

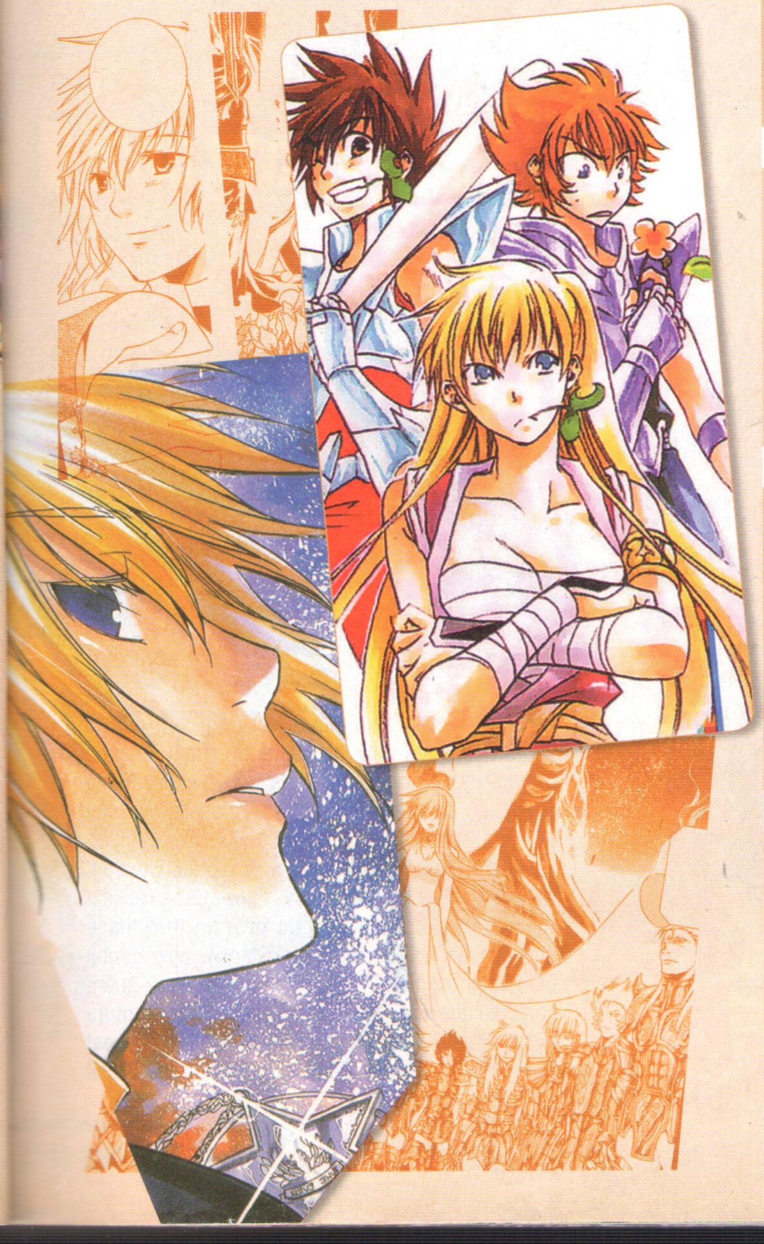
Pelo visto, Shiori tenta contornar esse problema mostrando mais a essência daqueles personagens que foram pouco utilizados na série clássica. É bastante provável que muitos leitores irão se surpreender com as atitudes heróicas de Albafica, o antigo Cavaleiro de Peixes e também com Hasgard, o Touro dourado. O único receio é que a técnica de "tapar o sol com a peneira" não dê certo por muito tempo, mas enquanto o fim não chega, as especulações em torno do que já foi produzido serão as únicas formas de análises que nos restarão.

Quem é Shiori Teshirogi?

Não existem muitas informações a respeito de Shiori Teshirogi, mas o que se sabe é que ela iniciou sua carreira desenhando fanzines de Harry Potter. Seus primeiros mangás profissionais foram os oneshots shoujos Kanojo ga Tonda Ho e Delivery. Saint Seiya – The Lost Canvas é o seu primeiro trabalho principal como mangaká e talvez o que levou Kurumada a elegê-la como a desenhista deste novo projeto deve ter sido o fato de que antes de se tornar desenhista profissional, Shiori produzia fanarts yaois de Saint Seiya.

Como se percebe rapidamente, seu estilo é shoujo e encontramos algumas influências das garotas do Clamp — como por exemplo, pétalas flutuantes e figuras angelicais. Diferentemente de Megumu Okada – Saga G – que usa os detalhes das cenas exaustivamente, Shiori trabalha mais com o movimento das cenas. Fazendo uma análise geral, chegaremos à conclusão de que o traço de Shiori não é o melhor dessa nova geração de mangakás, mas a proposta de usar suas técnicas num mangá de Saint Seiya é imprescindível para a revitalização da obra que projetou Masami Kurumada para o Ocidente.





Quem é quem em Lost Canvas

Kagaho de Benu: Este novo espectro de Hades tem, tanto pela personalidade como pela aparência, grandes semelhanças com Ikki de Fênix. Sua relação com Hades é bastante estreita e para Kagaho, proteger seu deus é o maior de todos os deveres. Sua estrela celestial é a violência e seu animal místico protetor é o pássaro Benu, o correspondente egípcio da ave Fênix. No quesito ação, este espectro protagoniza junto ao Cavaleiro de Touro, a melhor seqüência de luta do mangá. Por fim, pode-se dizer que Kagaho é um dos grandes destaques do mangá e espera-se que sua participação nos próximos volumes cresça ainda mais.

Yuzuhira: Esta lemuriana de longos cabelos loiros, que vive ao lado de um velho sábio e do pequeno Atlas no Tibet, se une a Yato de Unicórnio para o resgate de Tenma no Inferno. Yuzuhira também conserta armaduras e apesar de não ser uma amazona propriamente dita, recebeu algum treinamento e possui destreza em lutas corpo a corpo. Como o mangá ainda não foi concluído, não se sabe ao certo como continuará sendo a participação dela em Lost Canvas, mas já se pode presumir que Yuzuhira é alter-ego de Shiori.

Yato de Unicórnio: Finalmente o Cavaleiro de Unicórnio terá uma participação decente em Saint Seiya. Yato sobrevive ao primeiro embate entre Cavaleiros e espectros e para trazer o companheiro Pégaso de volta à vida, parte em viagem para a região de Jamir com Yuzuhira. Como não poderia deixar de ser, Yato tem uma admiração cega por Sasha, mas diferente de seu sucessor Jabu, o antigo Unicórnio tem uma personalidade mais forte, portanto, é mais carismático.

Sasha: A reencarnação de Atena a princípio não "nasceu" no Santuário. Ela viveu toda a sua infância ao lado do irmão mais velho Alone e do amigo Tenma em um orfanato italiano. Antes de ser "adotada" por Sísifo (o Cavaleiro Dourado de Sagitário), Sasha pareceu ter exercido algum tipo de sacerdócio que pode ser comprovado pelos hábitos de noviça que usava. Durante o desenrolar das batalhas, Sasha pende entre a firmeza de sua natureza divina e a angústia vivida pelo seu lado humano. Contudo, espera-se que Kurumada e Shiori façam com que a antiga Atena amadureça no decorrer do mangá.

Alone: O antigo hospedeiro de Hades e irmão mais velho de Sasha (Atena) tem uma personalidade extremamente pacifista a ponto de proteger um cachorro que estava sendo castigado por alguns garotos. É também um excelente pintor e seu maior desejo é conseguir completar o auto-retrato do amigo Tenma, que precisa de uma pigmentação avermelhada que ele ainda não conseguiu obter. É aí que Alone receberá a ajuda de um misterioso padre que diz saber a exata localização de um jardim de rosas contendo a pigmentação tão almejada. Mal sabia o jovem sacerdote que ali ele teria seu primeiro encontro com a misteriosa Pandora e que renasceria, então, como o deus Hades.

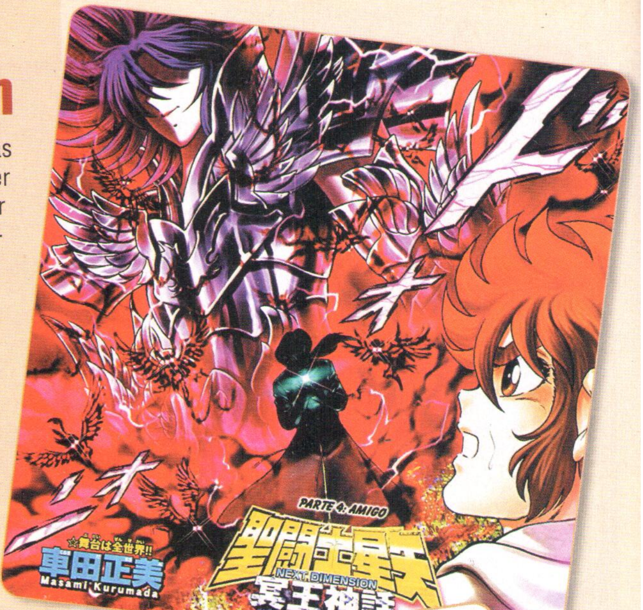
Tenma: Órfão japonês que viveu sua infância ao lado de Alone e Sasha. Desde pequeno, Tenma já dava provas de uma força incomum e que ficou definitivamente comprovada quandom sozinho, tentou impedir que a barragem de um rio cedesse. Dohko foi o primeiro a ver o talento do rapaz e, assim, o convidou a fazer parte dos Cavaleiros. Sua primeira missão como Cavaleiro foi lutar ao lado dos companheiros na batalha que acontecia na vila onde havia vivido. Assim como Seiya, sua relação com a deusa Atena é bastante forte e seu maior objetivo no momento é resgatar o corpo e a alma de seu amigo Alone.

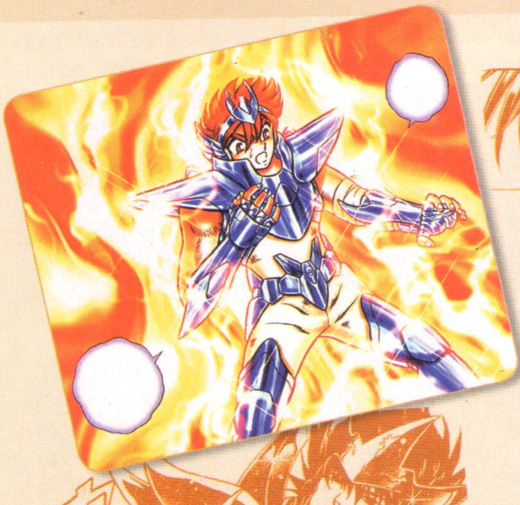
Lost Canvas versus Next Dimension

Essencialmente, Next Dimension mostra a batalha de 1743 através dos Cavaleiros Dohko de Libra e Shion de Áries, enquanto que Lost Canvas mostra o outro lado da guerra pela perspectiva do próprio deus Hades. Apesar de tratarem sobre o mesmo assunto, os mangás têm roteiros e enfoques completamente diferenciados. Kurumada dá a Next Dimenson uma maior atenção a Tenma e à angústia deste ao ver o melhor amigo voltando-se para o lado negro da força. Lost Canvas, por sua vez, mostra através dos vários personagens envolvidos na trama, o desenvolvimento da guerra santa.

Como era de se esperar de Masami Kurumada, Next Dimension contém lacunas que nem mesmo Lost Canvas consegue solucionar. Mas isso não quer dizer que essas "falhas" sejam um fator completamente ruim. Talvez as aberturas sejam propositais e possam ter algum tipo de utilidade no futuro. Quem sabe, alguma futura animação poderá solucionar os pontos negros.

Sobre a vinda ao Brasil do mangá solo de Kurumada, é bastante plausível que Next Dimension seja publicado, mas talvez isso leve um bom tempo, já que no Japão, ND está sendo publicado em doses homeopáticas. Atualmente, o mangá conta com nove capítulos, enquanto que LC já está no seu quadragésimo sexto episódio.


PARTE 4: AMIGO
☆舞台は全世界!!
車田正美
Masami Kurumada
聖闘士星矢
NEXT DIMENSION
冥王神話



Finalmente

Lost Canvas atualmente está em seu quinto volume tankohon em produção no Japão e ainda não deu alguma evidência de que a estória está chegando na sua reta final, o que comprova que LC está sendo bem visto pelo público japonês. Comparando-se com a Saga G de Okada, The Lost Canvas de Shiori perde pelo roteiro mais simplista (talvez, responsabilidade do próprio Kurumada que não dá liberdade total a Shiori), mas ganha pelo estilo de traço moderno e limpo. Para quem concluiu que a Saga de Hades foi a melhor aventura dos Cavaleiros de Atena, Saint Seiya – The Lost Canvas sem dúvida será um lançamento no Brasil mais que bem-vindo.

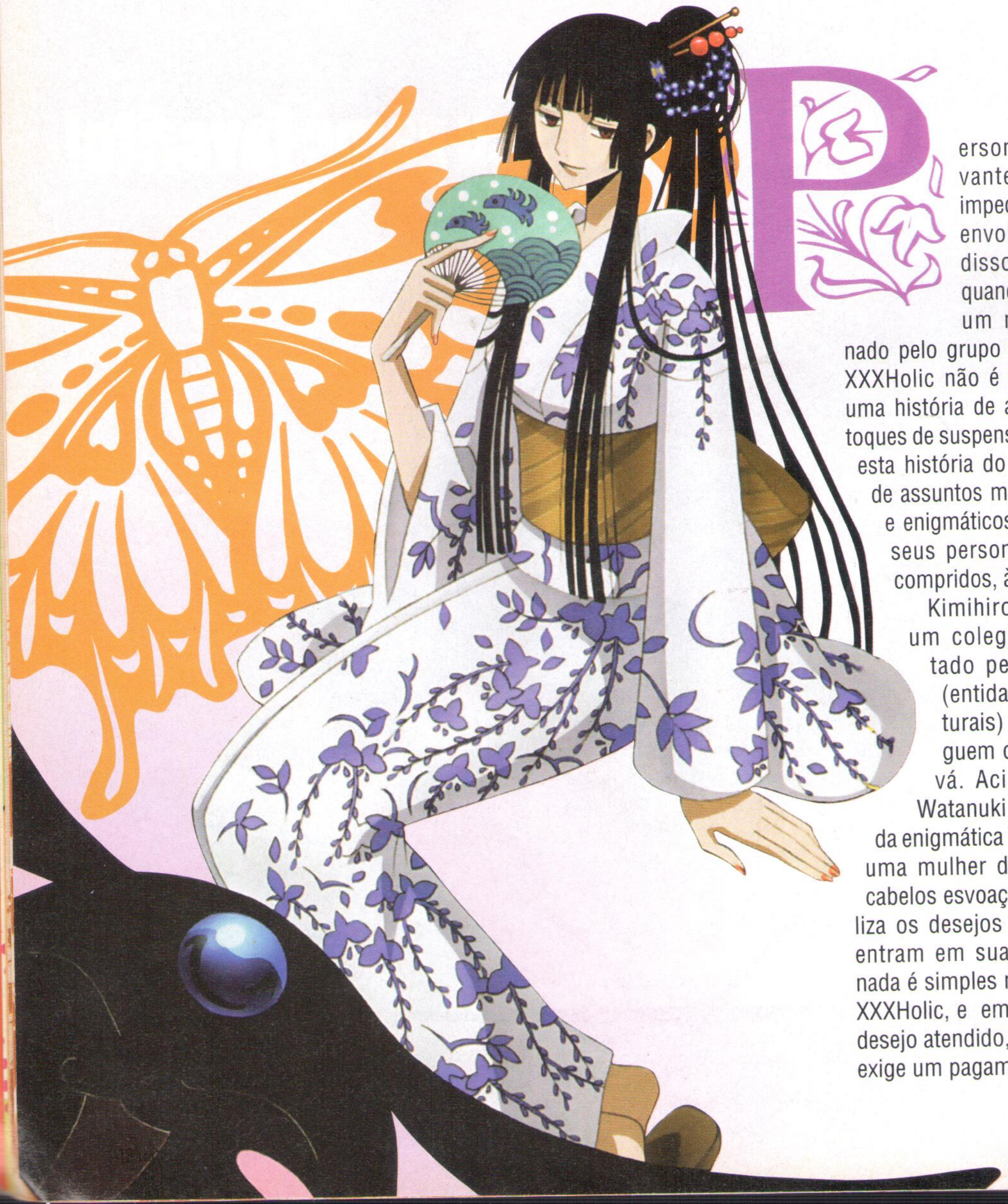
Dicas preciosas para você detonar seu game favorito!
A revista que fala a língua de todos os jogadores
XBOX 360
PC CD ROM
PS2
Wii
PSP
GAMERS
PRÓ
DICAS
TRANSFORMERS
THE GAME
Salvar a Terra ou deixá-la virar pó? Escolha o seu lado e descubra como se dar bem em todas as missões
4 DETONADOS INÉDITOS!
XBOX 360 - PLAYSTATION 3
The Darkness
Debulhamos o game mais sombrio e sangrento de todos os tempos!
PC
A VOCÊ ENTRAR EM FORMA
EDITORA ESCALA

www.escala.com.br
(11) 3855-1000

XXX Holic:
Qual é o seu desejo?

Por Gisela Pizzatto P.

Ao entrar em uma pequena loja cercada de altos prédios no coração de uma grande cidade você se depara com uma mulher muito bela. Deitada em um divã, cigarro na mão, ela inebria ainda mais o ambiente esfumaçado. "Qual é o seu desejo?", ela pergunta.



Personagens cativantes, desenho impecável, história envolvente. Nada disso é novidade quando se trata de um mangá assinado pelo grupo CLAMP. Mas XXXHolic não é apenas mais uma história de aventura com toques de suspense e até terror: esta história do CLAMP trata de assuntos mais profundos e enigmáticos por meio de seus personagens muito compridos, à Tim Burton.

Kimihiro Watanuki é um colegial atormentado pelas ayakashi (entidades sobrenaturais) que o perseguem onde quer que vá. Acidentalmente, Watanuki entra na loja da enigmática Yuko Ichihara, uma mulher de fascinantes cabelos esvoaçantes que realiza os desejos daqueles que entram em sua loja. Porém, nada é simples no universo de XXXHolic, e em troca de cada desejo atendido, a bruxa Yuko exige um pagamento à altura.

A partir daí a história já é interessante por si só: Yuko atende vários "clientes" e pede a eles diferentes pagamentos que têm relação direta com o desejo a ser atendido. A loja da bruxa parece um pequeno universo dentro do mundo real: tanto ali como nas nossas vidas é preciso pagar um preço pela realização dos nossos desejos, sejam eles quais forem. A decisão de pagar ou não é de cada um, única e exclusivamente.

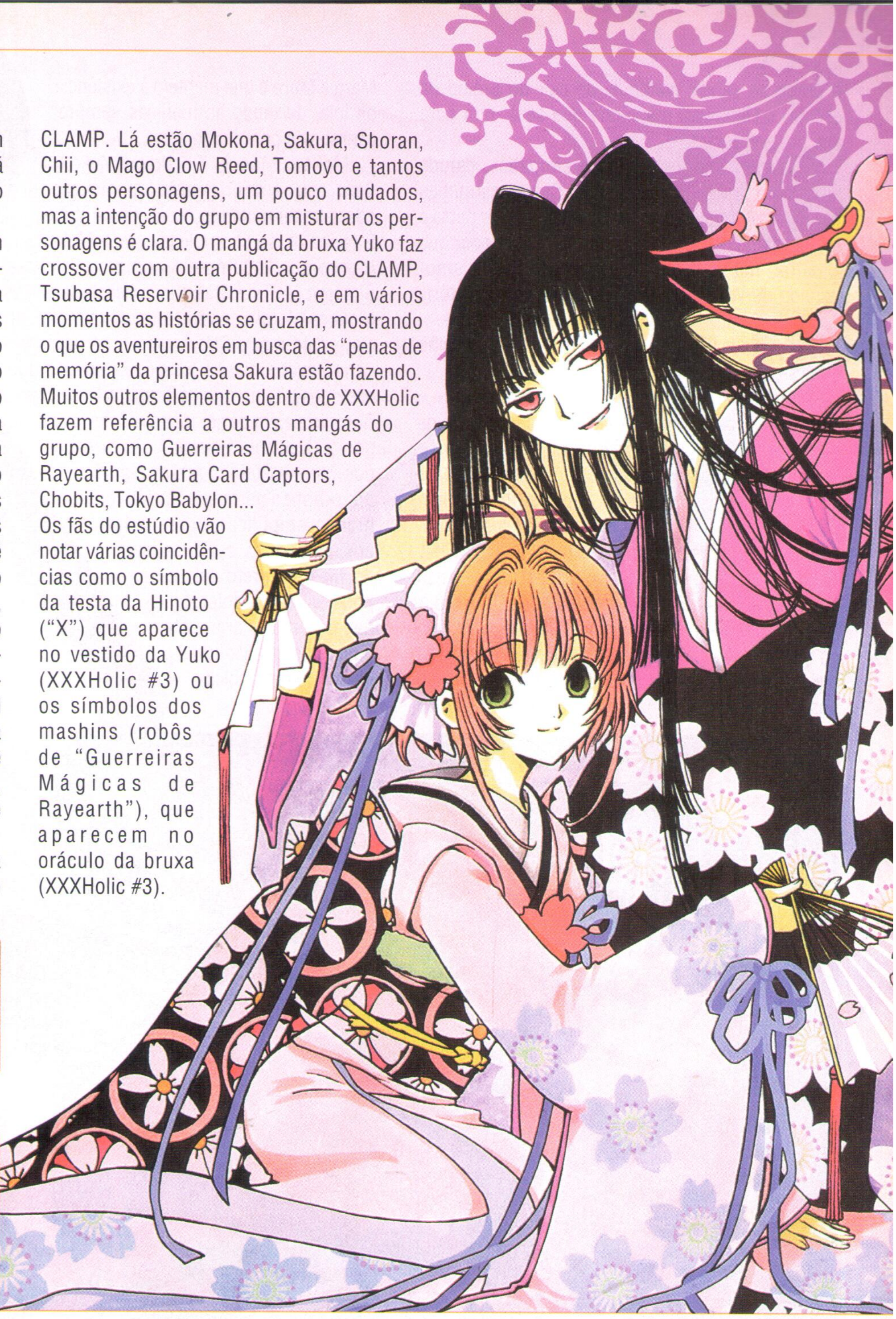
Assim, Yuko faz com que Watanuki não veja mais as ayakashi, e como pagamento o rapaz fica trabalhando meio período na loja, executando as mais diferentes tarefas: ele cozinha, limpa, vai às compras e até acompanha Yuko em suas excursões pela cidade, tudo para satisfazer a exigente Bruxa das Dimensões. O mais interessante disto tudo é perceber que apesar de Watanuki odiar seu poder de ver as ayakashi, ele freqüentemente acaba ajudando pessoas que só conheceu devido a esse poder, mesmo que seu trabalho na loja de Yuko não exija isso.

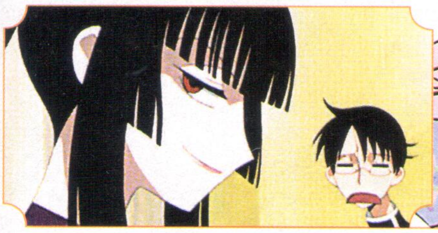
Vidas Interligadas

O mangá está cheio de conexões com outros personagens do estúdio CLAMP e há muitas ligações estranhas, também, dentro do próprio mangá.

Na escola, Watanuki relaciona-se com a doce Himawari Kunogi, por quem é apaixonado, e com o colega de sala Shizuka Doumeki, seu eterno desafeto. Os dois também são peças-chave para o cômico e atormentado Watanuki, que faz de tudo para ser notado por Himawari, mas segundo Yuko "essa menina não tem cara de ser a sua deusa da sorte". Durante o mangá, a bruxa insinua várias vezes que a relação entre os dois não se aprofundará, mas todas as vezes suas palavras ficam sem maiores explicações. Já a relação com Doumeki é um pouco mais conturbada. Watanuki vê o colega como um rival, uma pessoa irritante, apesar do jeito tranqüilo e meio desligado do rapaz. Mais tarde Watanuki acaba descobrindo que Doumeki é uma espécie de amuleto, pois quando estão juntos, as ayakashi não se manifestam. Watanuki demora a aceitar o fato, mas como o amigo o salva de diversas situações, acaba se conformando, mas não sem muita reclamação (o que ele faz constantemente).

XXXHolic apresenta, ainda, uma gama de personagens conhecidos no universo CLAMP. Lá estão Mokona, Sakura, Shoran, Chii, o Mago Clow Reed, Tomoyo e tantos outros personagens, um pouco mudados, mas a intenção do grupo em misturar os personagens é clara. O mangá da bruxa Yuko faz crossover com outra publicação do CLAMP, Tsubasa Reservoir Chronicle, e em vários momentos as histórias se cruzam, mostrando o que os aventureiros em busca das "penas de memória" da princesa Sakura estão fazendo. Muitos outros elementos dentro de XXXHolic fazem referência a outros mangás do grupo, como Guerreiras Mágicas de Rayearth, Sakura Card Captors, Chobits, Tokyo Babylon... Os fãs do estúdio vão notar várias coincidências como o símbolo da testa da Hinoto ("X") que aparece no vestido da Yuko (XXXHolic #3) ou os símbolos dos mashins (robôs de "Guerreiras Mágicas de Rayearth"), que aparecem no oráculo da bruxa (XXXHolic #3).





Personagens

Kimihiro Watanuki: Com a habilidade de ver ayakashi, é um órfão que mora sozinho desde a morte de seus pais em um acidente de carro (do qual só ele saiu ileso), o que o levou a ser bastante independente e um excelente "dono de casa" e cozinheiro. Estuda na Escola Particular Cruz ("Shiritsu Jûji Gakuen"). Watanuki faz aniversário no dia 1º de abril, uma coincidência engraçada, pois o seu nome "Watanuki" se escreve em carcteres chineses da mesma forma que "1º de abril". E não param por aí as peripécias das meninas do CLAMP: 1º de abril é também a data de nascimento de Sakura!

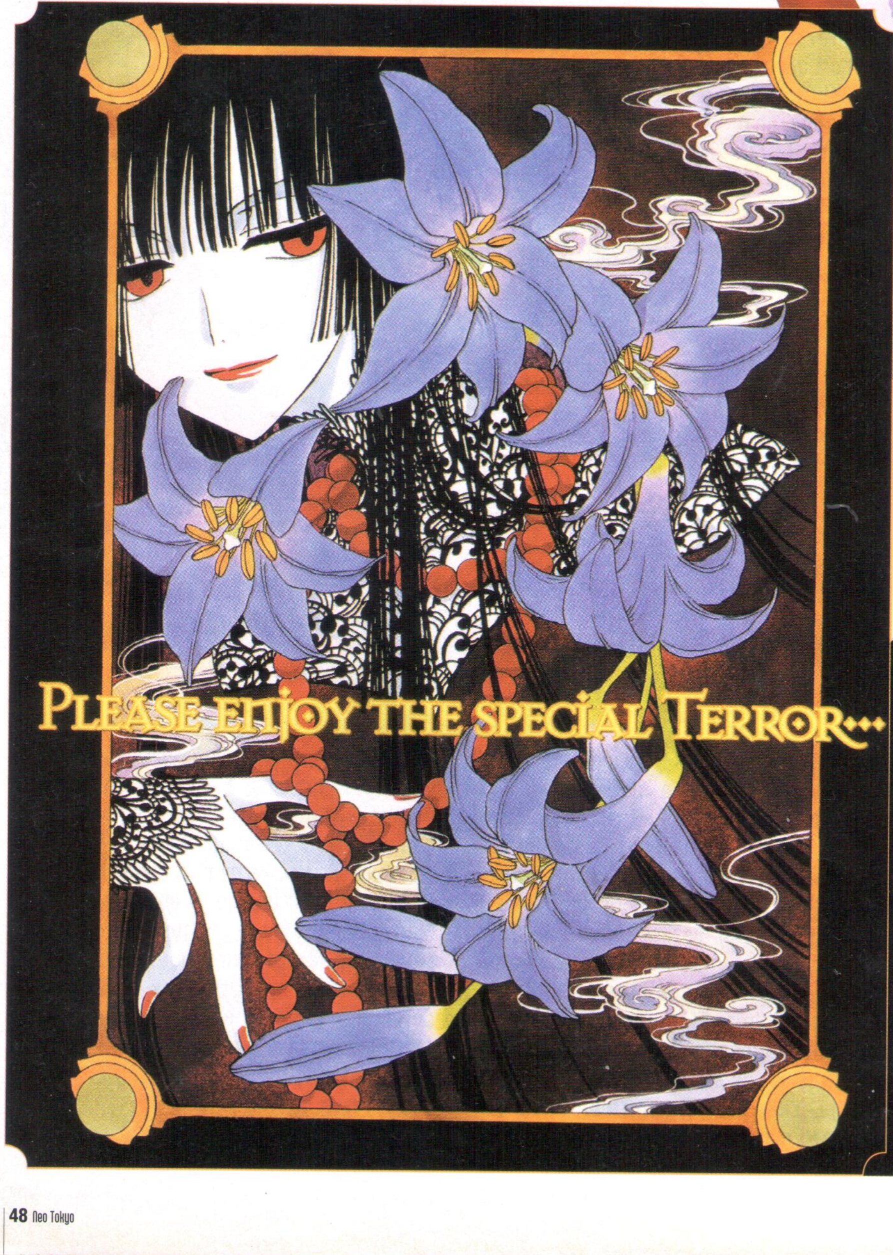
Yuko Ichihara: Ela possui uma loja onde realiza qualquer desejo, desde que se pague um preço equivalente. Sendo extremamente experiente no campo da magia, Yuko não revela seu nome verdadeiro a ninguém, por isso, este é apenas um pseudônimo. Adora beber (principalmente sakê), comer (especialmente pratos típicos japoneses) e ler mangás. Por vezes, parece imatura e descontrolada, mas ao longo da trama a Bruxa das Dimensões mostra-se sábia, cautelosa e calma. Ela é muito poderosa e parece que consegue enxergar o futuro e o passado, além de entender perfeitamente o presente. Yuko acredita no "hitsuzen", isto é, que não existem coincidências, somente o inevitável, e que tudo está ligado.

Shizuka Doumeki: Pode não parecer, mas quando criança tinha a saúde muito fraca. Doumeki é um estudante sério e popular, que sempre deixa Watanuki irritado. Estuda na classe de Watanuki, na Escola Particular Cruz ("Shiritsu Jûji Gakuen"), onde participa do clube de arco e flecha (no que é extremamente hábil), e vive em um templo que pertencia a seu avô, Haruka Doumeki. Doumeki possui o poder de afastar espíritos e por isso foi escalado por Yuko para ser o protetor de Watanuki, de quem é o extremo oposto: calmo, sarcástico e por vezes desligado. Sabemos, ainda, que ele é destro, pelo modo que segura o arco e também em XXXHOLIC #5, quando machuca o braço ao salvar Watanuki de cair do prédio da escola, e Himawari menciona que será ruim para ele, por ser destro.

Himawari Kunogi: Bonita e simpática, estuda junto com Watanuki e Doumeki. Coisas estranhas parecem acontecer sempre que ela está por perto e mais adiante na história será possível entender que ela atrai "má sorte" para quem a rodeia. É o amor da vida de Watanuki. Mais para frente na história Himawari anida fará muitas revelações sobre si mesma, sua família e também a razão pela qual não quer se aproximar muito de Watanuki.

Maru e Moro (abreviação de Marudashi e Morodashi): Duas meninas alegres e agitadas cujos nomes significam, respectivamente "mostra tudo" e "mostra descaradamente" (acredite se quiser!), como Yuko explica em XXXHolic #1. São elas que recebem os clientes de Yuko e têm uma história misteriosa: não sabemos quem as criou (Yuko, o Mago Clow Reed, ambos ou outra pessoa), o fato é que elas não têm alma e são impossibilitadas de deixar a loja, por isso acredita-se que foram criadas ali. Mais adiante no mangá Yuko explica que a loja não pode ser vista por quem não tenha algo para tratar ali (ou seja, não possui algum "desejo"); asssim, a concentração de Maru e Moro é que mantém a existência da loja, deixando as meninas sempre cansadas e com muito sono.

Mokona Modoki: Criado por Yuko e Clow, seu nome original é Larg. Mokona adora beber e comer, assim como Yuko. É capaz de se comunicar com o Mokona branco que ficou com o grupo de Sakura e Shaoran (de Tsubasa). Yuko menciona que os Mokonas foram criados há muito tempo , por ela e pelo mago Clow como uma preparação de um evento futuro (que é exatamente a jornada descrita no mangá Tsubasa Reservoir Chronicle além de serem os responsáveis por "salvar dois futuros"). Os brincos dos Mokona também têm significado: o brinco vermelho do Mokona branco amplifica poders mágicos, enquanto o brinco azul do Mokona preto sela esses poderes. Estes dois personages foram claramente baseados no Mokona de Guerreiras Mágicas de Rayearth.


PLEASE ENJOY THE SPECIAL TERROR...

Magia

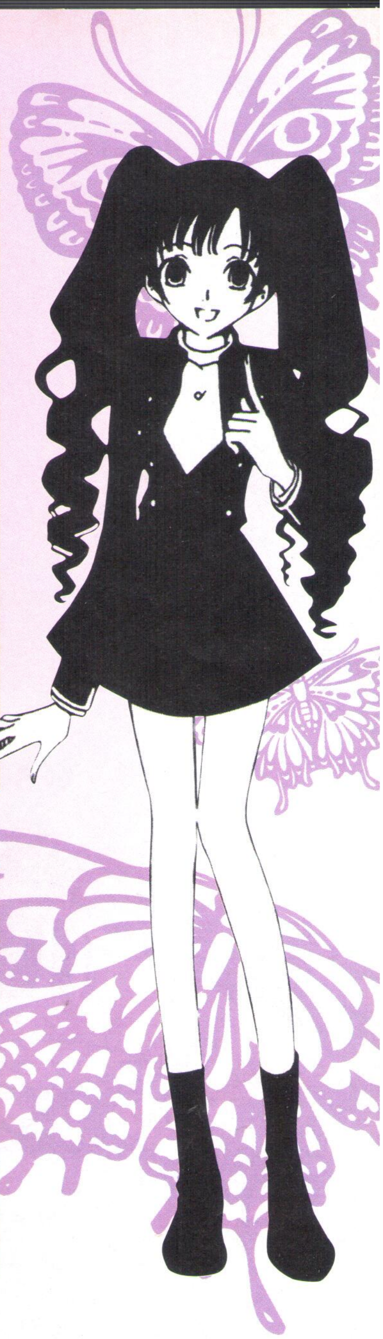
Alternando atuação enigmática, muita bebedeira, situações cômicas e magia, Yuko se revela uma personagem esplendorosa e carismática, mas que não brinca em serviço. Ela sempre atende aos desejos daqueles que a procuram, mesmo que às vezes pareça que está apenas observando os acontecimentos. Mais importante que isso, a bruxa mostra ao leitor que cada um de seus "clientes" é diretamente responsável pelas conseqüências de seus atos e se seu desejo será atendido ou não. De uma maneira geral, a chave para ter um desejo atendido é estar disposto a sacrificar-se de alguma maneira.

Este é um conceito bastante antigo e que pode ser encontrado em diversas lendas e histórias tradicionais, não só do Japão, mas também do Ocidente. O estúdio CLAMP mostra mais uma vez que seus trabalhos não são apenas frutos da imaginação e de talentos exemplares, mas também de muita pesquisa.

Todos os conceitos apresentados nas histórias de XXXHolic são preceitos de antigas religiões, magia oriental e ocidental, lendas japonesas e temáticas ocultistas. O capítulo que apresenta duas gêmeas é um exemplo típico. Yuko explica a Watanuki que "as palavras são correntes com vida. Assim, elas são capazes de se enrodilhar na vida dos seres humanos, atando-os e asfixiando-os" ou mesmo trazendo boas coisas. Por isso, cuidado com suas palavras, pois você pode ficar preso a elas.

E é por isso que XXXHolic é cativante. Mais do que uma arte singular e personagens carismáticos, a história incita a ler mais e mais, sem ter vontade de parar. A trama pode não ser tão elaborada e complexa como a de "X", mas certamente dá o que pensar.

Nosso mundo é tão cheio de atribulações, preocupações e compromissos, com cada um procurando desesperadamente atingir metas ou conseguir coisas (sejam elas materiais ou não), que nos esquecemos do lado espiritual da vida. De certo modo, esta história do CLAMP resgata esse lado, mostra que acabamos fazendo coisas sem pensar e como elas refletem em nosso dia a dia.



Animê X Mangá

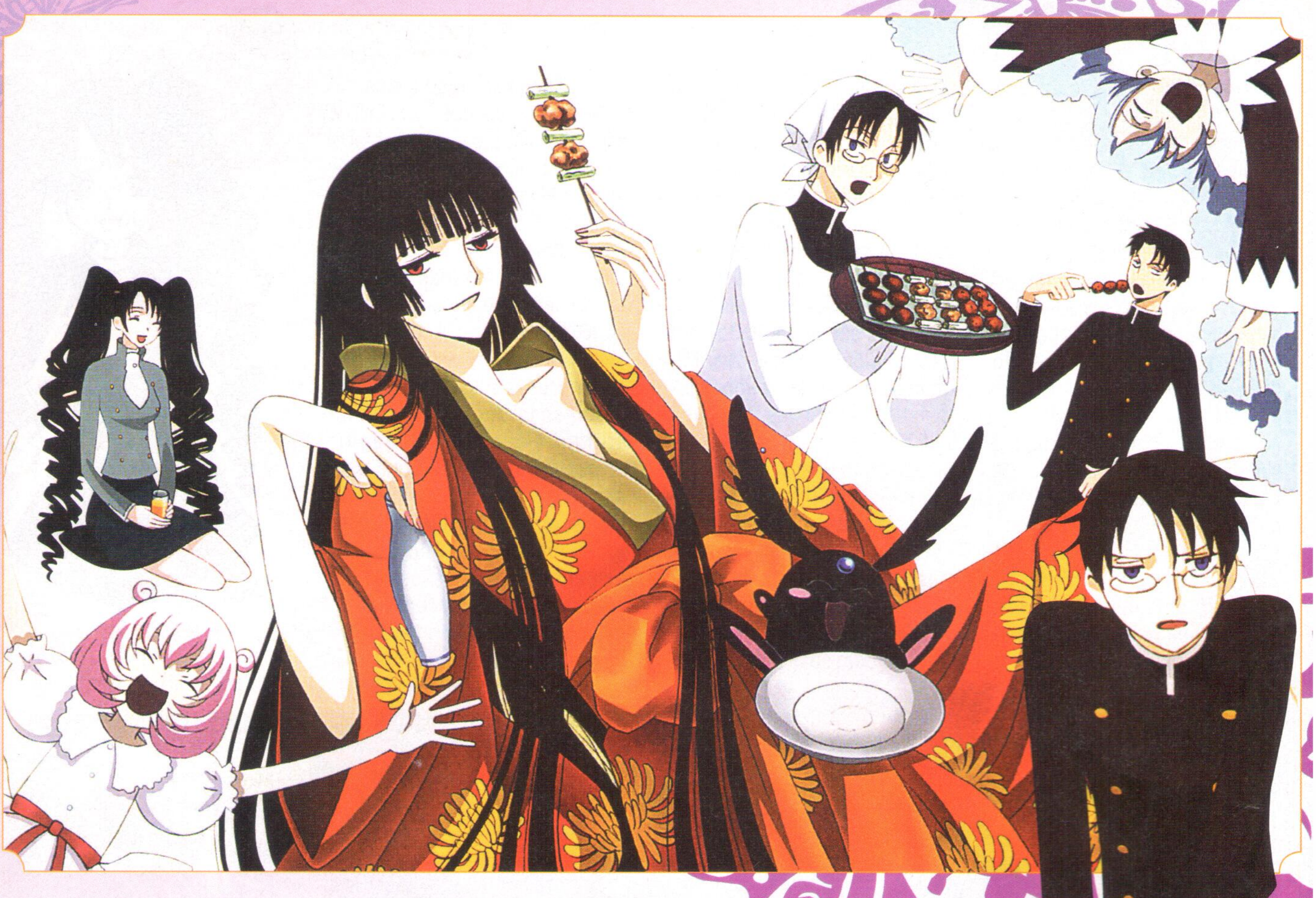
Como sempre acontece no mercado japonês, a história do animê e do mangá é basicamente a mesma, com pequenas mudanças de enfoque e de alguns acontecimentos menores que não comprometem o discorrer da trama.

Em XXXHolic não é diferente. As figuras do animê têm a mesma forma alongada adotada no mangá e o mesmo clima "dark" é mantido, mas o enfoque do animê é um pouco diferente. O desenho animado é mais realista, usa alguns cenários em 3D (nada muito exagerado que fique feio) e tem um tom mais amedrontador.

O mangá, em contrapartida, explora mais o lado cômico de Watanuki, mesmo que isso não comprometa o suspense ou a mensagem que a narrativa pretende passar ao leitor.

Da mesma forma que em Chobits, Sakura Card Captors e outros trabalhos do CLAMP, animê e mangá se completam para formar um todo, por isso vale a pena dar uma olhada nos dois: algumas passagens que não estão no mangá aparecem no animê e vice-versa, deixando mais claro a relação entre os personagens e até mesmo a história de vida de cada um. Um desses pontos é como Yuko parece muito mais incisiva em afirmar que Himawari não ficará com Watanuki – no animê, ela repete essa idéia várias vezes, o que não acontece com tanta freqüência no mangá.

O animê ainda conta com as fantásticas músicas de abertura e encerramento: "19sai"(Shikao Suga) para todas as aberturas, "Reason" (Fonogenico) como encerramento dos capítulos 1 a 13 e 24; e "Kagerou" (BUCK-TICK) no encerramento dos capítulos 14 a 23. Atenção especial para esta última, pois a animação de encerramento é impagável: Maru, Moro e Mokona tocam instrumentos invisíveis no ritmo da música, uma animação de encerramento no mínimo empolgante!



X X X Holic:

Que nome é esse?

Os "X" iniciais têm sentido de variável, pois o nome do mangá vem do inglês, onde holic denota algum hábito ou vício (como em workaholic, alcoholic etc.). Assim, os "X" fazem referência ao fato de alguns personagens do mangá sofrerem devido ao apego ou obrigações com certos objetos ou hábitos.

Até agora foram lançados 11 mangás no Japão, onde a série é publicada desde 2003 pela Kodansha. A história conta ainda com o animê, um movie (A Midsummer Night's Dream, 2005) e até um game para PS2. No Brasil, a contagem está no número oito. O animê tem 24 episódios até agora e não podemos dizer que haja um fim. Vale a pena ler o mangá e assistir ao animê, visto que um complementa o outro com informações adicionais, sem contar a qualidade da série animada, que chega a dar medo de verdade.

Some tudo isso a capas belíssimas, uma arte impecável bem ao estilo CLAMP e aos deliciosos quitutes preparados por Watanuki e você verá que sobram motivos para ler XXXHolic. O suspense do mangá deixa você querendo sempre mais, ansioso por saber como tudo vai terminar. Watanuki desejou não mais ver as ayakashi, mas será que no fim do mangá ele terá seu desejo atendido? O fim de XXXHolic reserva muitas surpresas ao leitor, especialmente no que se refere a Watanuki e seu desejo. E você, qual é o seu desejo?

華麗にして妖艶『×××HOLiC』
テレビジョンに参上!!
×××HOLiC
●TBSにて2006年春放映予定、BSデジタル放送局BS-iにて2006年春放映予定
©2005 CLAMP／講談社／「劇場版×××HOLiC真夏ノ夜ノ夢」製作委員会（劇場版のカットを使用しています）

Os criadores do Anime Dreams e Anime Friends apresentam:

ANIME FANTASY IV

TEMA: NARUTO

27 E 28 DE OUTUBRO

DAS 11:00H AS 20:00H

WWW.ANIMEFANTASY.COM.BR

TEL: (11) 3275-0780

Somente horário comercial: das 9:00h as 18:00h

ATIVIDADES IMPERDÍVIES!

Se vira com o PenPen · Estandes
Concurso de Animekê · Palestras
Salas temáticas · Yaoi Fantasy
Anime Quiz · Anime Bingo
Toku Festival · Show da Plu
Exibições de vídeos
Arco e Flecha · AnimeEstúdio
Para Para · Centro Cultural Japão
Medieval Brasil · RPG de Mesa
Batalha Campal · Nigaoê Mangá

E MAIS!

gamecon game 2007
www.gamecon.com.br

Card Games · Games Free Play
Jogos de Wii, PS3 e Xbox 360
Campeonatos de videogames
Liga Oficial Pokémon
Jogos de Tabuleiro Grow
Gameboy · Nintendo DS

cosplaycon
www.cosplaycon.com.br

Área Cosplay · Teatro Cosplay
Concurso livre, tradicional e desfile
Início do Circuito Coplay 2008
Vaga para o Yamato Cosplay Cup 2008
Dança dos Cosplayers

Ingressos:

~~R$ 20,00~~ R$ 10,00* antecipados
~~R$ 26,00~~ R$ 13,00* na porta

Veja a lista de postos de venda no site.

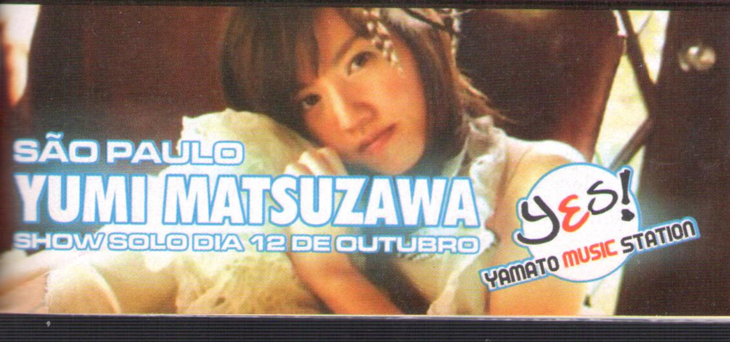
Realização e Promoção: YAMATO
Imprensa e Marketing: Zen SHIN Propaganda & Marketing
Design: t² STUDIO
Arte: areae
Apoio: NeoTOKYO
Saiba mais sobre animê e mangá em: ohaYO! www.ohayo.com.br

*O valor indicado acima correspondente à meia-entrada para estudantes, segundo a Lei N° 7.844 de 13 de maio de 1992 e com igual desconto para não estudantes.

Arte: AreaE - Escola de Mangá / Luciana Kusunoki / Diogo Saito

Fotos e Imagens: Divulgação.

E NÃO PERCA OS SHOWS DA YAMATO MUSIC STATION WWW.YAMATOMUSICSTATION.COM



SÃO PAULO
YUMI MATSUZAWA
SHOW SOLO DIA 12 DE OUTUBRO

YES! YAMATO MUSIC STATION

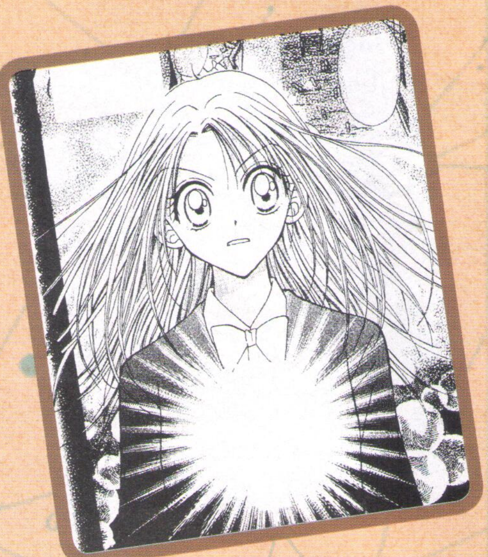
RIO DE JANEIRO
CHARLOTTE
SHOW SOLO DIA 10 DE NOVEMBRO

YES! YAMATO MUSIC STATION

Por Sett

Zodia

TITULO ORIGINAL:	Junikyu de Tsukamaete
PUBLICAÇÃO:	Kodansha
VOLUMES:	4 volumes
REVISTA ORIGINAL:	Nakayoshi
AUTORA:	Natsumi Ando



Sinopse:

Se existe a possibilidade de ver o futuro nas estrelas, existe a chance de resolver problemas do presente, também. E é isso que pensa a investigadora Spica. Ela ajudar a polícia a solucionar assassinatos e crimes, por intermédio de espíritos do Zodíaco que estão reunidos no anel que recebeu da sua mãe. Spica usa seus poderes para desvendar os crimes junto com seu velho amigo Hiromi Oikawa. Zodiac P.I. é uma história leve, com uma mistura de humor e astrologia.

Resenha:

Na cidade existe uma justiceira chamada Spica, ela é uma investigadora que usa o poder dos signos do Zodíaco para resolver os crimes para polícia e prender os verdadeiros culpados. Sempre deixando como um sinal de sua presença um pentagrama (estrela de cinco pontas) junto ao bandido preso, ela é uma investigadora que utiliza o estudo dos mapas astrais das vítimas, para resolver os casos.

Contudo, a esperta Spica, não é nada menos que Riri Hoshizawa, uma garota especial que com seus 13 anos, além de estudar numa escola normal, herdou a tradição da família para o estudo esotérico e a observação das posições dos astros. Riri lê os mapas astrais para suas amigas de escola, ou conhecidos na casa dela ou ainda, para os que acabam a contatando por celular. Apesar de levar a sério o estudo da astrologia passada através de gerações da sua família, algumas vezes a garota exagera quando quer ser tratada por "Madame Riri", fazendo lembrar aquelas charlatãs que de vez em quando aparecem nas novelas, para ler as mãos dos ingênuos.

Além do gosto e habilidade de estudar astrologia, a mãe de Riri também deixou para filha um anel que tem poderes mágicos e libera um espírito de cada signo quando ela precisa resolver um problema, conforme a data de nascimento da vítima. Já o pai da Riri é o jovem e mulherengo inspetor de polícia que adora sua filha. Seu único problema (na opinião dele) é sempre ter os crimes solucionados pela Spica, que sempre está um passo à frente na resolução dos crimes.

♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♈ ♉ ♊ ♋ ♌ ♍

c P.I.

> "Na cidade existe uma justiceira chamada Spica, ela é uma investigadora que usa o poder dos signos do Zodíaco para resolver os crimes para polícia e prender os verdadeiros culpados."

Para fazer dupla, com a nossa investigadora aparece Hiromi Oikawa, um garoto gênio, formado pela universidade em psicologia criminal (!) mas que agora está na sala de aula da Riri. Hiromi diz que conhece a nossa protagonista, mas ela replica que nunca o viu mais magro depois de aterrissar nele. Hiromi é um talento em tudo que se propõe a fazer, tendo como único defeito uma alergia que deixa seu rosto cheio de manchas quando se aproxima das garotas. E claro que a Riri vai usar esse ponto fraco do colega para que ele não descubra que ela é a investigadora do Zodíaco, e também como uma oportunidade de rir da situação, para desespero e vergonha do sério capricorniano Hiromi.

O primeiro caso deste mangá se trata da morte de uma das colegas de colégio de Riri; a menina é encontrada enforcada numa árvore da escola, numa aparente ação suicida. Mas a investigadora do Zodíaco vai descobrir que existe algo suspeito e procurará a verdade pelas indicações que o espírito de Virgem dará sobre o horóscopo do dia em que a garota morreu. De todas as resoluções dos crimes, talvez a mais engraçada foi a que a Riri se disfarça e vai para outra escola, é aí acontecem várias tiradas de humor, provocações e os "micos" que a investigadora comete.

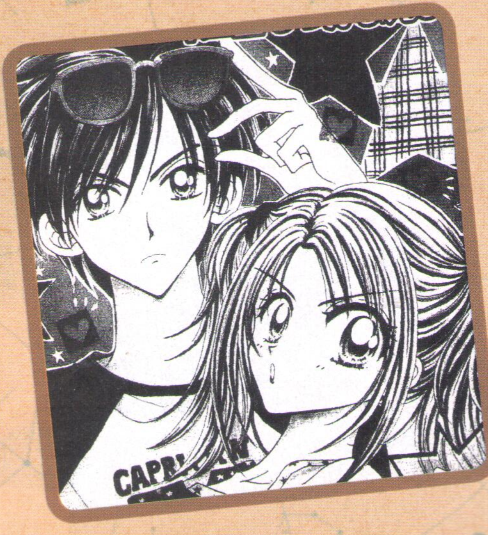
Os desenhos dos espíritos astrais são muito fofos e mesmo quem não gosta de astrologia iria adorar ter um bonequinho desses signos que a Natsumi Ando desenhou. Na verdade, é típico mangá desenhado para ter muitos produtos relacionados, como agendas, adesivos e cadernos que os adolescentes adoram colecionar. Uma das coisas que gostei deste mangá é que os personagens têm ações que correspondem ao seu signo, e é realmente muito engraçado, porque a mangaká usa as características mais evidentes dos signos para criar situações com muito humor. Um exemplo é a Riri, uma ariana que tem um jeito direto e irrefletido de falar, e o espírito do signo de Escorpião, quando sai do anel de Spica e demonstra o quanto é vingativo, ou melhor dizendo, que nunca esquece de uma situação, principalmente se é algo ruim.

Existem também uns comentários bastante engraçados sobre os signos, em alguns capítulos do mangá, e histórias paralelas no final de cada volume, tornando a história principal deste mangá muito divertida e leve.

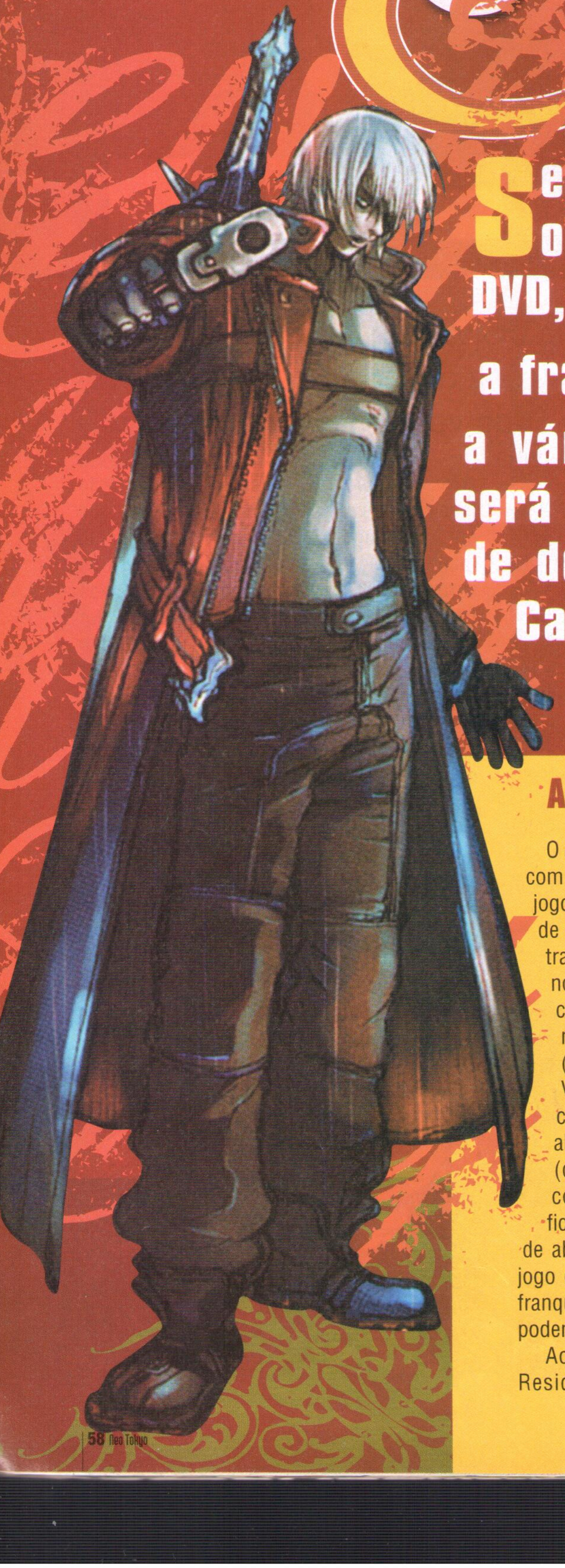
Tem Spica na bandeira

A astrologia foi uma das primeiras formas de se estudar as influências dos corpos celestes com a Terra, ela é, portanto a mãe da astronomia moderna, assim como a medicina atual deve muito às primeiras mulheres que lidavam com a cura, mas claro que muitos dos cientistas preferem "esquecer" esse detalhe. Sem essa preocupação dos povos antigos para saber mais sobre o tempo ou mesmo para fazer a melhor escolha possível nas suas atividades e dirigir sua vida pessoal, não teriam surgido as ciências modernas.

Spica (Alfa de Virgem) é a estrela mais brilhante da constelação de Virgo (Virgem), ela é 90 vezes mais luminosa do que Sirius, mas por estar mais longe parece ser inferior. Spica é a estrela que, na bandeira do Brasil, fica acima do lema "Ordem e Progresso" representando o estado do Pará. Cada estado tem sua posição correspondente ao aspecto do céu visto da cidade do Rio de Janeiro. A mangaká de Detetive do Zodíaco é Natsumi Ando, que pelos textos no mangá parece ser uma pessoa muito simpática. Os mangás "Mariapoi No!" (2 volumes-2000) e "Wild Damon" (3 volumes-2003) são as outras obras, desta distraída aquariana nascida em 27 de Janeiro.



OS DEMÔNI
CHO



Seguindo a linha do "jogue o game, leia o mangá, assista ao animê, compre o DVD, brinque com os bonequinhos etc.", a franquia Devil May Cry já chegou a vários cantos do mundo. Mas o que será que fez a história de um caçador de demônios chegar a tantos lugares? Carisma, estilo, diversão...? Foi tudo isso e mais um pouco.

A CONTINUAÇÃO DE RESIDENT EVIL

O ano era 2001 e o PlayStation 2 já estava com a corda toda. Depois do sucesso dos jogos da franquia Resident Evil no console de 32 bits da Sony, a Capcom já estava trabalhando na continuação para o novo notável da Sony. Eles queriam fazer algo completamente diferente, e não apenas mais um jogo com um visual mais bonito (como foi o caso de Resident Evil – Code: Veronica). O diretor Shinji Mikami decidiu colocar um pouco mais de ação no jogo, além dos famigerados sustos e puzzles (quebra-cabeças) num cenário em 3D com movimentação livre. Mas o jogo ficou "livre" demais, então, teve-se a idéia de abandonar o plano de tornar aquilo um jogo de Resident Evil e apostar numa nova franquia. Nascia Devil May Cry ("Demônios podem chorar", em português).

Ao invés de evoluir pouco o estilo de Resident Evil, como aconteceu no jogo Onimusha, a Capcom modificou bastante o conceito em Devil May Cry. A empresa, que é especialista em dar nomes excêntricos aos estilos de seus jogos (vide o Survival Horror de Resident Evil, Survival Panic de Dino Crisis, entre outros), decidiu que o jogo era um "Stylish Crazy Action", ou seja, "Jogo de ação louca com muito estilo". A história do estilo num jogo de ação fez tanto sucesso que foi uma das bases para o jogo Viewtiful Joe. Curiosamente, o jogo de Resident Evil que serviu como base para Devil May Cry foi sendo refinado e saiu como o Resident Evil 4 que conhecemos, disponível para computadores, Gamecube, PlayStation 2 e Wii.

A história de Devil May Cry mostra uma agência de exorcismo chamada Devil May Cry em que o exorcista é Dante. O rapaz é um meio-humano e meio-demônio que, quando criança, presenciou o demônio Mundus matar sua mãe Eva e seu irmão Virgil. Vinte anos depois, já

IOS TAMBÉM
R.A.M

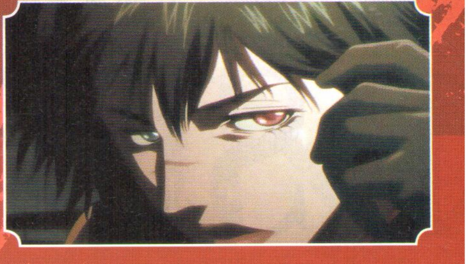
Por Fábio Garcia

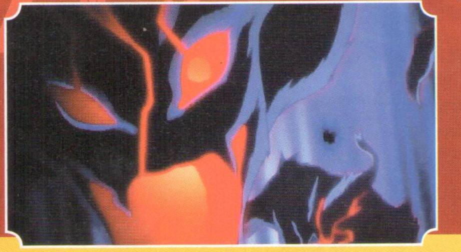
"A história do estilo num jogo de ação fez tanto sucesso que foi uma das bases para o jogo Viewtiful Joe."

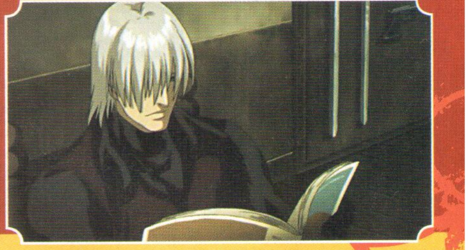
em sua própria agência de exorcismo, Dante recebe a visita de uma mulher misteriosa chamada Trish. Ela conta que saiu do inferno por uma passagem secreta, e essa passagem seria utilizada pelo Mundus para chegar à Terra. Ela leva Dante até um castelo, onde o exorcista encontra um guerreiro misterioso chamado Nelo Ângelo que luta de um modo muito parecido com ele. Depois de derrotá-lo, numa surpresa meio Corredor X do Speed Racer, Dante descobre que o guerreiro na verdade era seu irmão Virgil.

Então, acontece a batalha final contra Mundus em que Dante fica com os poderes iguais aos do seu pai Sparda. Depois de um momento Metroid, Dante e Trish conseguem fugir do castelo e montam uma sociedade na loja de exorcismo, agora com um nome ligeiramente diferente.

O jogo foi uma revolução na época, chegando a tirar 9,6 no site IGN. Os gráficos eram lindos, a movimentação era bem dinâmica e as lutas eram, como diria o estilo do jogo, bem "estilosas e vistosas". Ao contrário de jogos da era 32 bits que tinham problema com a câmera, Devil May Cry quase não tinha esses infortúnios. A ação desenvolvia-se loucamente, lembrando o ritmo de jogos como Megaman e Metal Slug.





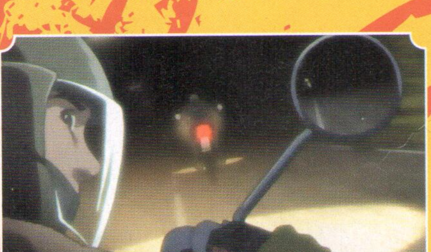


“o personagem começou a tendência de criação de protagonistas com o visual baseado em modas da época”

O Dante pode usar tanto espada quanto pistola para exterminar os demônios. Aliás, o próprio personagem pode ser uma explicação para o sucesso do jogo: com uma aparência de astro de rock, uma pitada de Vash de Trigun e um pouco de Alucard de Hellsing, o personagem começou a tendência de criação de protagonistas com o visual baseado em modas da época (ou nunca notou que o Tidus de Final Fantasy X lembra muito os cantores de j-pop?). O próprio visual do personagem se reflete na trilha sonora, cheio de rock e arranjos de guitarra.

Mas nem tudo são rosas no primeiro game: muita gente reclama que as missões de acompanhamento de personagens e os puzzles quebram muito o ritmo frenético do jogo. Há também reclamações da câmera em alguns momentos que ela decide mais atrapalhar que ajudar, mas tudo é questão de costume. E também o jogo pode ser meio estranho para os que forem jogar hoje, pois o visual já ficou meio ultrapassado depois de jogos lindíssimos como God of War II, Metal Gear Solid 3 e Okami.

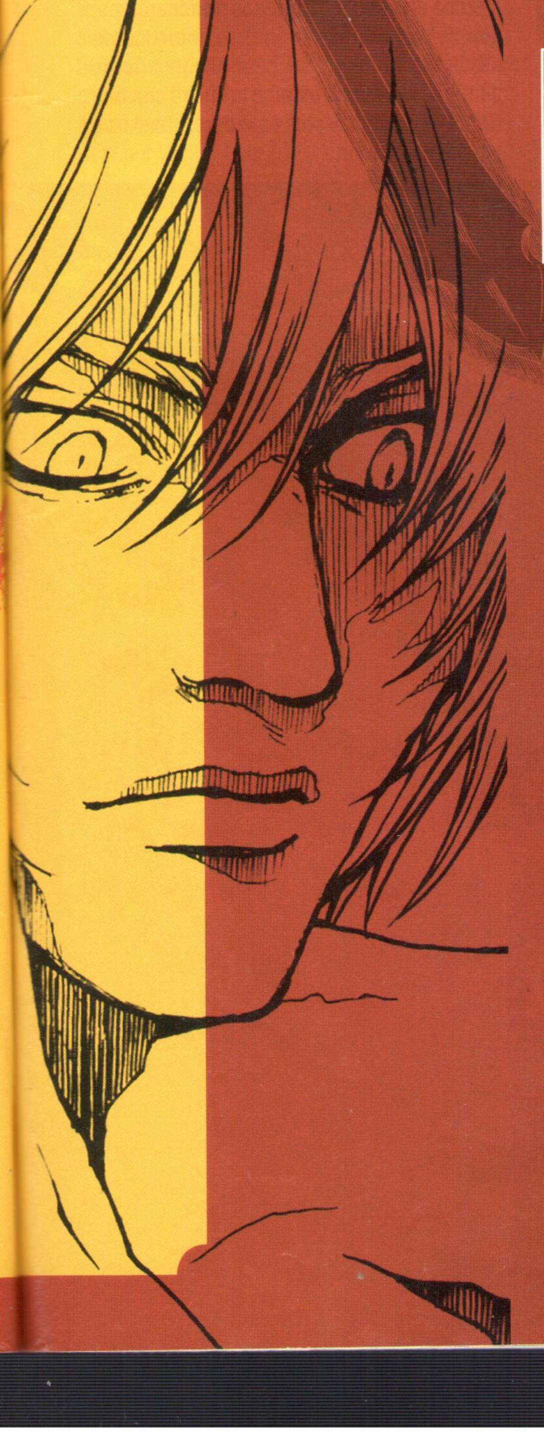
Nos anos seguintes vieram as continuações Devil May Cry 2 e Devil May Cry 3. A segunda versão trouxe mais golpes, visual mais bonito, novas armas e novos personagens. Já a terceira versão serviu para os jogadores que acharam a primeira continuação fraca. Podendo jogar tanto com Dante, quanto com Lady, quanto com Virgil, o jogo se passa antes dos outros dois e segue o mesmo estilão dos anteriores, embora tenham aumentado ainda mais a dificuldade dos primeiros e tenham colocado alguns detalhes inspirados em Ninja Gaiden para o XBOX.



Há uma curiosidade no nome de Dante e seu irmão Virgil. Dante é o nome do autor italiano de “A Divina Comédia” (que está para a literatura italiana assim como Os Lusíadas está para a portuguesa) e também de seu personagem principal. Em determinado momento da história, o Dante do livro é acompanhado por Virgílio (a versão americana do nome é Virgil), autor do livro “A Eneida”.

O sucesso de Dante no console da Sony foi tanto que o personagem fez uma participação em Viewtiful Joe como personagem selecionável na versão do PlayStation 2 ao lado do poderoso herói vermelho da Capcom. Vale comentar que a Capcom é uma das poucas empresas de hoje que arriscam com novas franquias. Ao contrário de outras, a empresa, na geração passada, criou pérolas como Viewtiful Joe, Devil May Cry e Killer 7, embora tenha criado umas bagaceiras como Project Number 3 para o Gamecube, estrelando a lutadora espacial e dançarina Vanessa. Há quem diga que o estilo dela de lutar de modo bem vistoso foi influência de Devil May Cry.

E, atualmente, os fãs aguardam com muita ansiedade o Devil May Cry 4 para PlayStation 3, que deve revolucionar a série com um Dante superdetalhado e gráficos ainda mais incríveis.



NO MANGÁ OS DEMÔNIOS TAMBÉM PODEM CHORAR

Em 2005 a Capcom lançou um mangá para auxiliar na divulgação de Devil May Cry 3 para o PlayStation 2. O mangá foi feito por Suguro Chayamachi, que tem um traço bem peculiar.

Neste mangá, Dante recebe um trabalhinho de salvar uma garotinha que tem uma recompensa caso seja encontrada. Depois de uma invasão a uma mansão, ele descobre que a garota que ele tem de salvar não é a mesma da foto entregue pelo seu amigo Enzo.

Seguindo o estilo do jogo, as batalhas são frenéticas no mangá. Se num determinado momento temos Dante conversando normalmente com uma pessoa, no quadrinho seguinte podemos ver um demônio saindo dessa pessoa e Dante perfurando o demônio com sua espada ou com sua pistola. O que mais você verá neste mangá são corpos pela metade, em cortes bruscos. Esse é um daqueles mangás que se apertar com muita força escorrerá vísceras de demônios.

O traço do autor é bem interessante porque ele não faz uso de películas. Para quem não sabe, películas são aquelas texturas que os autores costumam aplicar nos mangás tanto manualmente (recortando e colando com tesoura e cola, como feito por Akira Toriyama, em Dragon Ball) ou por meio de computador (como usado pelo Ken Akamatsu em seus mangás, como Love Hina e Negima). Isso gera um traço bem limpo, com apenas o contraste entre o branco e o preto. O autor também gosta de fazer as piadinhas que todo autor faz em seus mangás: logo nas primeiras cenas, depois de uma cena de banho de Dante, vemos o personagem cantando a música-tema do jogo no qual o mangá foi baseado.

A história do mangá foca bastante a luta de Sparda, pai do herói, e seu desejo de se tornar humano para ficar com a Eva. E adentrando um pouco a história, retratada como se fosse uma mitologia dentro do universo da história, temos mais e mais monstros sendo estraçalhados pelo exorcista.

O mangá pode não ser muito atrativo para os que não conhecem o jogo. Pra falar a verdade, muitos leitores casuais podem se irritar pelo excesso de violência gratuita. Mas, para os fãs do jogo, o mangá é a pedida certa pra quem quer ver o Dante em ação, mesmo que seja em preto e branco e em quadrinhos.

O mangá de Devil May Cry 3 teve dois volumes, que foram lançados também nos EUA pela Tokyopop, famosa editora do país. No Japão saíram no decorrer de 2005, enquanto nos EUA saíram do final de 2005 até a metade de 2006.

DEMÔNIOS CHORANDO NO ANIMÊ

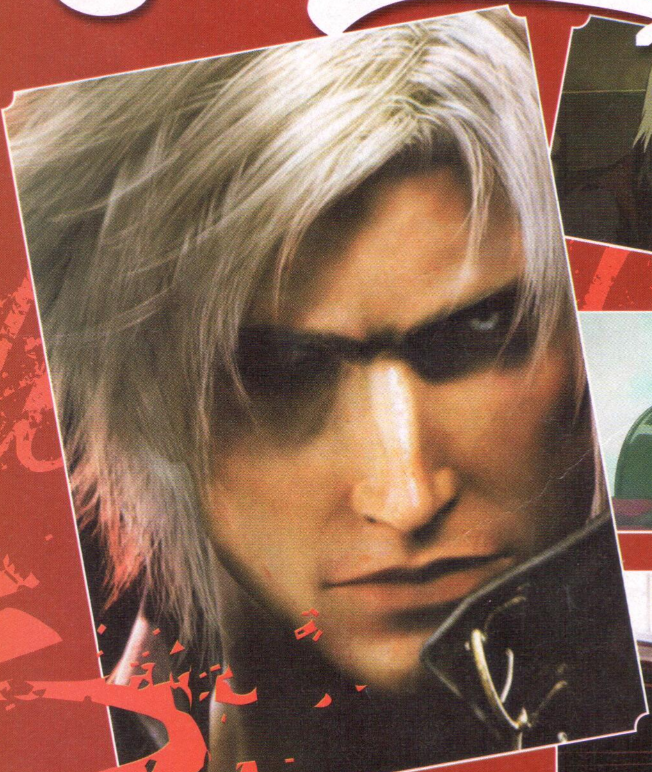
> **“A animação está belíssima, superando até mesmo alguns longas em animação, fato raro na televisão.”**

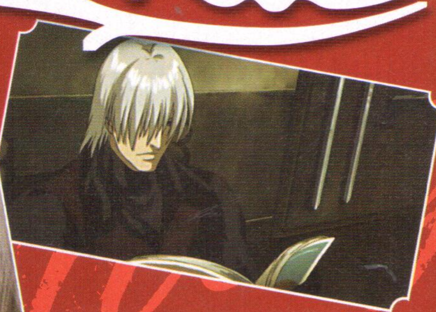
Depois de tanto sucesso em outras mídias, demorou para o Dante aterrorizar os demônios nas telinhas. Então, no dia 14 de junho de 2007 estreou no canal WOWOW (que exibiu, entre outros animês, Cowboy Bebop) a versão animada de Devil May Cry. E, pelo pouco mostrado, já dá pra ver que é um animê de luxo como há muito tempo não víamos.

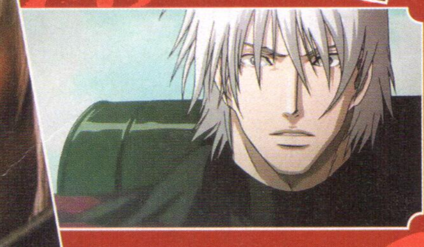
Logo de princípio pode parecer estranho que o animê já está estipulado para ter 12 capítulos, mas ao ver a qualidade dos mesmos você entende. A animação está belíssima, superando até mesmo alguns longas em animação, fato raro na televisão. Ao invés de uma animação travada como vemos na maioria, tanto o cabelo de Dante como um simples sino numa porta possuem movimentos próprios. Nem mesmo a animação em 3D atrapalha o conjunto, pois esta é usada com muita sabedoria em apenas alguns momentos-chave, como quando Dante está levando a garota Paty de carro por uma estrada. Há também um belíssimo uso de sombras nos personagens, deixando o trabalho ainda mais bonito. Mesmo nas cenas paradas, aquelas que mostram um personagem escutando outro que fala não aparecendo na tela, notamos o esmero da produção com personagens que respiram levemente e piscam os olhos com naturalidade.

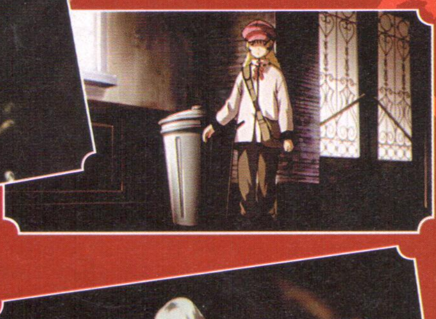
A história do animê segue a do jogo, com Dante cuidando de sua agência de exorcismo chamada Devil May Cry. Logo no primeiro episódio ele já recebe a ingrata missão de acompanhar uma garota até uma mansão. O que acontece é que o dono dessa mansão faleceu e seus parentes estão brigando pela herança, mas a garotinha é a filha bastarda do figurão e ficará com toda a herança caso chegue na mansão até as seis horas da noite do dia estipulado. O carisma dos personagens é tanto que os espectadores se apaixonarão pelos coadjuvantes, assim como gostam do exorcista Dante. E, como num bom roteiro, o final da história é surpreendente e inesperado.

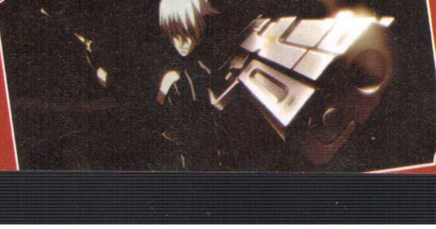
Em todos os lugares que Dante leva a menina eles são perseguidos por demônios, que costumam tomar emprestado o corpo de algum homem. Só pela quantidade de demônios já vemos logo no primeiro capítulo Dante tendo lutas épicas em bares, teatros e em auto-estradas.

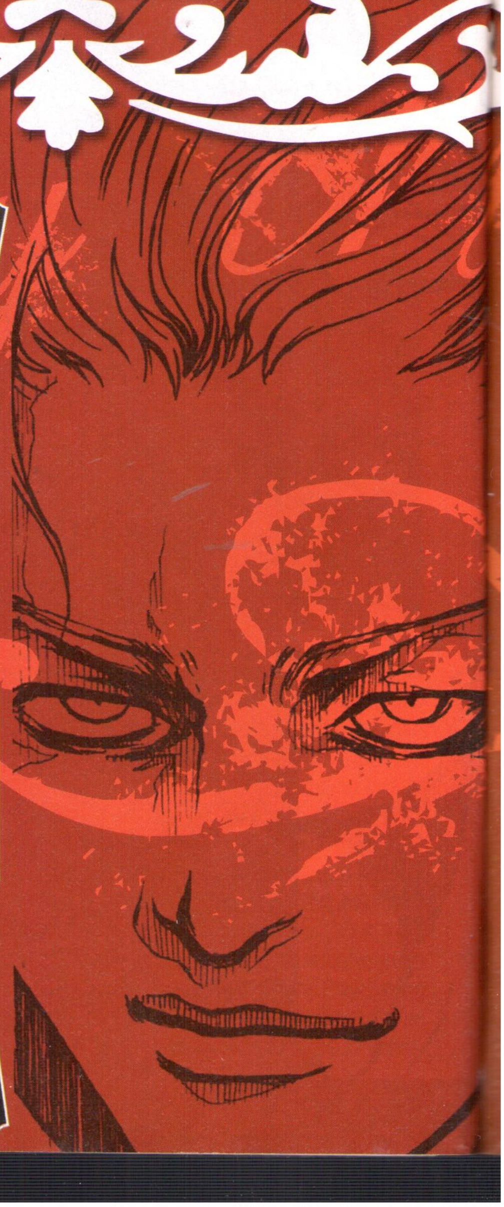












O áudio também tem uma qualidade excepcional, assim como a trilha sonora inspirada nos jogos. Prepare-se para ouvir muita guitarra enquanto Dante brinca de açougueiro com os demônios. A dublagem é bem competente e Dante ficou com uma voz pesada, muito boa. Seu dublador japonês é o Toshiyuki Morikawa que, entre outros trabalho, fez o vilão Narak de InuYasha.

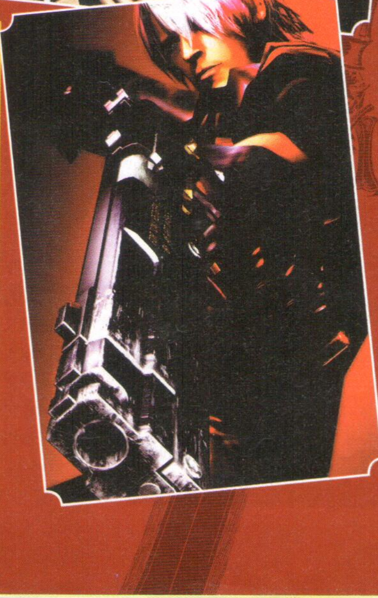
O bom humor está presente na animação em algumas poucas tiradas para descontrair, assim como o gosto do protagonista por sundae de morango. Mas o que predomina são as cenas com tom mais sério, que acaba se refletindo nos cenários e no desenrolar da trama.

O animê foi produzido pela Mad House, estúdio que já deu vida a séries como Sakura Card Captors, Death Note e X. A direção ficou com o "novato" Shin Itagaki, que já trabalhou em Black Cat. A produção das músicas foi feita pela mesma equipe que trabalhou em Cowboy Bebop e Wolf's Rain.

DEVIL NEVER CRY

O que foi uma aposta arriscada da Capcom, a de criar uma nova franquia, acabou se tornando um bom negócio para a empresa japonesa. Dante já figura entre as mascotes da empresa, assim como Viewtiful Joe, Megaman e o famoso Ryu. Enquanto houver fãs de jogos de ação e produtores interessados em jogos baseados no gosto do público, novas franquias como Devil May Cry sempre conseguirão um lugar ao sol.

Agora, só resta torcer para que Devil May Cry 4 de PlayStation 3 faça sucesso e gere mais mangás e, quem sabe, uma segunda temporada animada para a TV. Ou então, OVAs e filmes, mas isso já é assunto para um futuro distante.



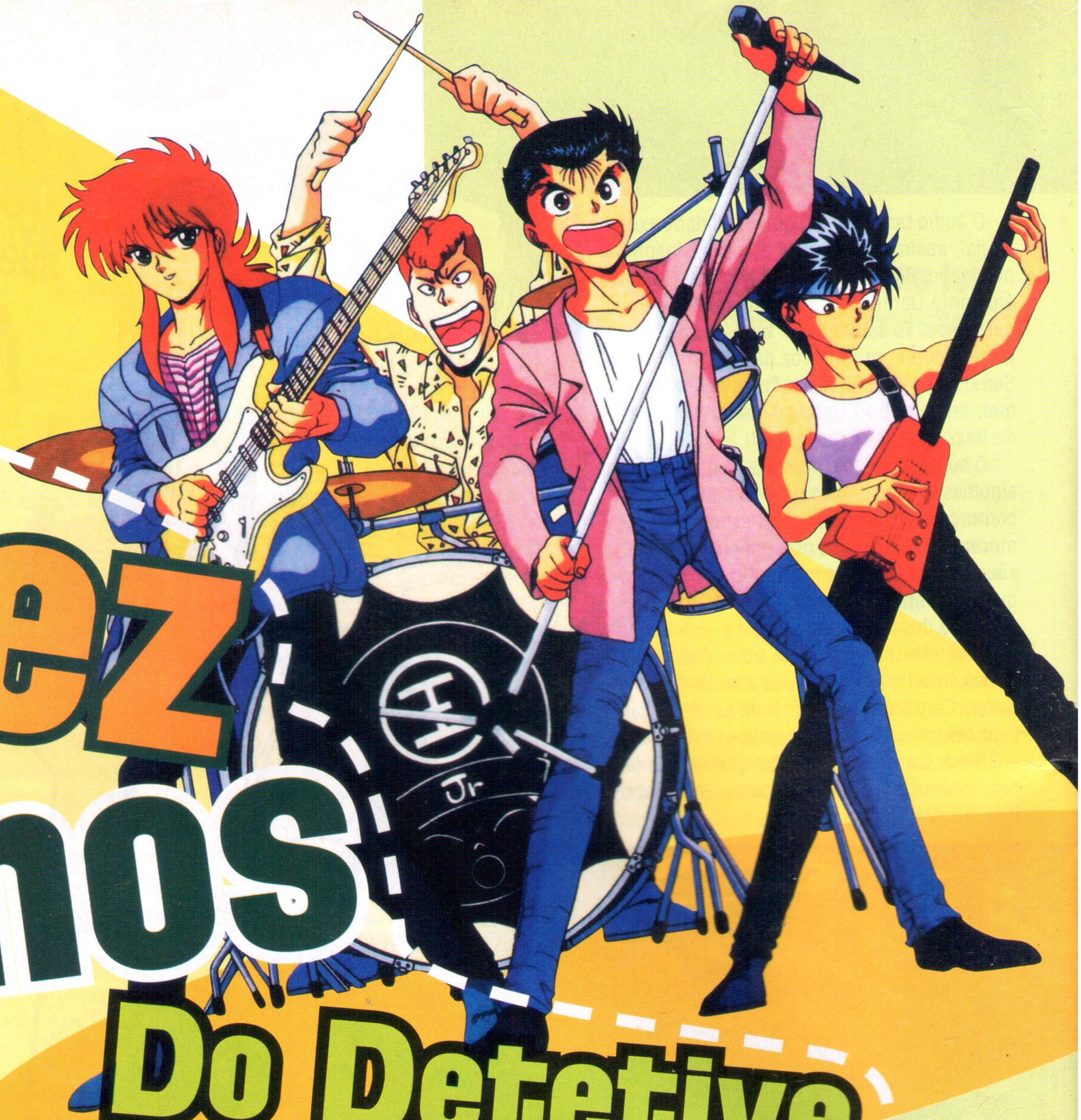
Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...

Na loja virtual da **Comix** você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!

COMIX

www.comix.com.br

Conrad Editora
Panini Comics
Mythos Editora
animanga
Opera Graphica Editora
Editora Escala
JBC



Dez anos Do Detetive Sobrenatural

Especial, da redação

Dez anos atrás, em plena falência da Rede Manchete, estreava uma série um pouco diferente do padrão de séries que os brasileiros estavam acostumados a assistir. Ao invés de um mocinho sem defeitos como Seiya, tínhamos um protagonista que era um verdadeiro bad boy: arranjava brigas, cabulava aula, um exemplo de juventude transviada, mas, ao salvar uma criança de um atropelamento, Yusuke Urameshi entra numa aventura que não tinha mais volta, vinda da mente surreal do autor de mangás Yoshihiro Togashi.

O ARCO DO DETETIVE SOBRENATURAL

Tudo começou quando o bad boy Yusuke Urameshi saltou na frente de um carro para salvar uma criança de ser atropelada. Ou seja, logo nos primeiros minutos da história o protagonista morre (!). Logo ele é recepcionado pela gentil Botan, que cuida de levar as almas. O nosso querido Yusuke descobre que sua morte não era esperada no Mundo Espiritual, pois ninguém imaginaria que ele se sacrificaria para salvar uma criança. Como ninguém o esperava, não havia lugar pra ele. Por causa da situação excepcional, Koenma (filho do chefão do Mundo Espiritual) oferece uma chance única a Yusuke, que é fazer um teste para a sua ressurreição.

Ele topa, pois havia pessoas que se importavam com ele na Terra: sua mãe bêbada, um outro bad boy com quem vivia brigando chamado Kuwabara e sua amiga de infância, Keiko. O teste da ressurreição não é fácil, mas Yusuke consegue voltar e se torna o Detetive sobrenatural para resolver problemas que envolvem os dois mundos.

"O que parece uma história simples se torna um pouco mais complexa com o avanço dos capítulos."

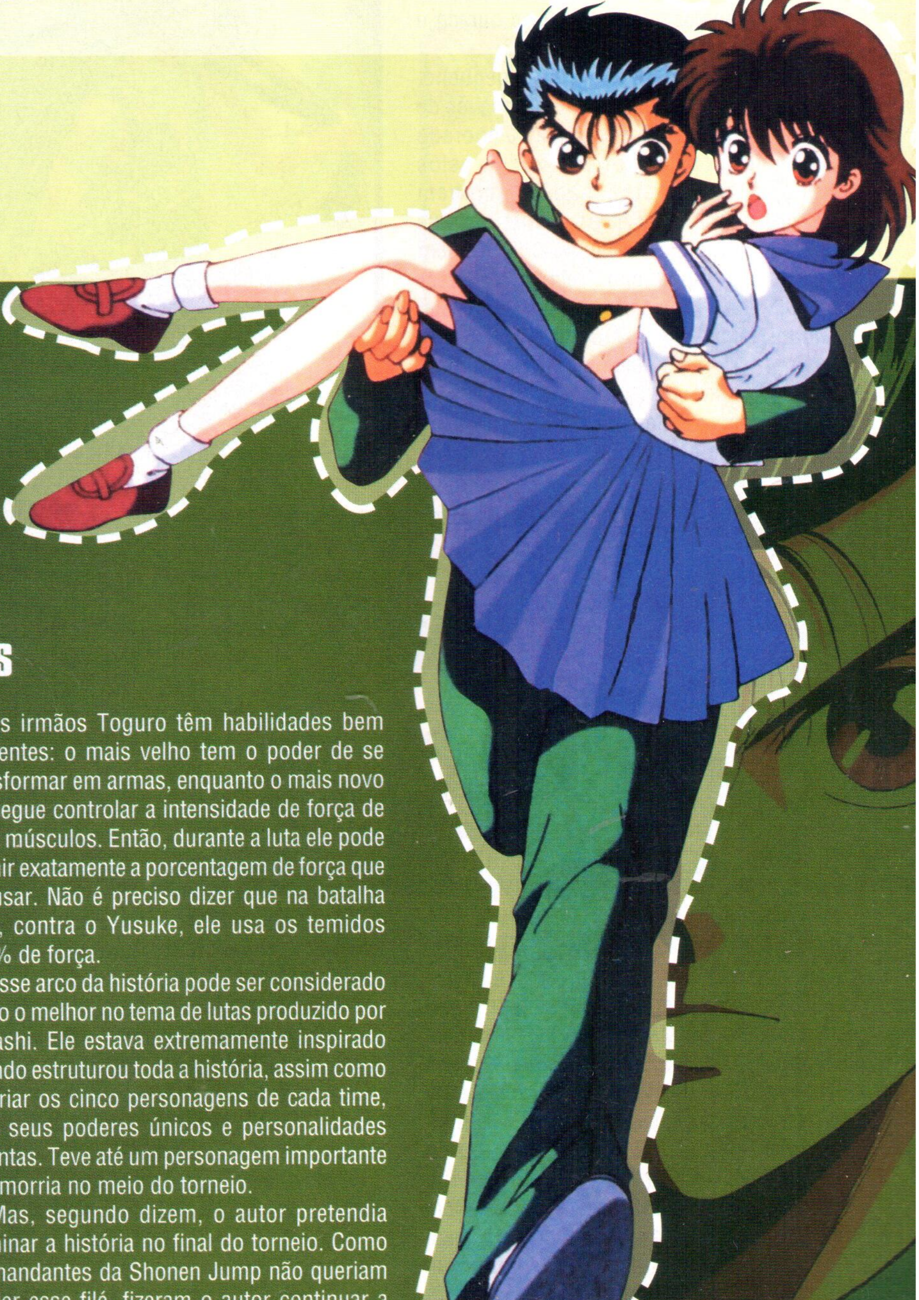
O que parece uma história simples se torna um pouco mais complexa com o avanço dos capítulos. Como detetive, Yusuke é mandado em algumas missões para adquirir experiência. Mas, por uma situação extraordinária, ele já cai numa missão de nível alto em sua primeira investida como detetive sobrenatural. Três relíquias foram roubadas do Mundo Espiritual, e coube ao Yusuke recuperá-las e derrotar os três ladrões perigosíssimos. Entre os ladrões estavam dois seres bem especiais: Kurama e Hiei. O primeiro é um youkai que roubou uma relíquia, pois queria salvar a mãe que criou sua versão humana. Já o segundo é um youkai que queria ser mais forte mesmo.

Depois dessas aventuras, Yusuke é mandado para uma prova com o objetivo de se tornar o discípulo da famosa mestra Genkai. O teste é difícil, mas Yusuke consegue se tornar o discípulo e aprender a maximizar seus poderes. Logo a seguir, é mandado para uma missão junto a Kuwabara, Hiei e Kurama para derrotar quatro youkais no mundo inferior.

E para terminar o primeiro arco de histórias, Yusuke e Kuwabara são mandados numa missão para resgatar a inocente Yukina de uma organização que quer lucrar com suas lágrimas. Quando a Yukina chora, suas lágrimas se tornam jóias caríssimas, atraindo a atenção dos bandidos. No meio do resgate, Yusuke conhece os Irmãos Toguro, inimigos com poderes inimagináveis que, ao verem a capacidade de luta do detetive sobrenatural, o convocam para participar de um torneio chamado Torneio das Trevas.

O grande destaque desse primeiro arco de histórias é que são sagas relativamente curtas, apenas para o autor conseguir chamar a atenção do público e apresentar melhor seus personagens. Quando Yusuke tem de fazer o teste da ressurreição ele acaba ajudando várias almas de pessoas para provar ter um bom coração. Essas tarefas do teste foram amplamente usadas no começo do mangá, pois a princípio o autor queria criar uma comédia sobrenatural.

Ao ver que os capítulos de lutas animavam mais o público, seu editor da Shonen Jump pediu que o Yoshihiro Togashi focasse mais em lutas, indo para o chamado Torneio das Trevas.



O ARCO DO TORNEIO DAS TREVAS

O Torneio das Trevas é um evento promovido pelos ricaços do mundo para poderem fazer suas apostas. São trazidos youkais do Makai (o "inferno") para lutarem num lugar aqui da Terra, e as lutas acontecem entre equipes de cinco lutadores. Todo ano uma equipe é convidada a participar do torneio por livre vontade, e o escolhido desse ano foi o Yusuke e seus amigos. Depois de um árduo treinamento, a equipe é formada pelo próprio Yusuke, seu agora amigo Kuwabara, o já conformado em lutar ao lado do herói Hiei, o sempre pacífico (porém extremamente forte) Kurama e uma lutadora mascarada. Segundo as regras, o vencedor do torneio ganha o direito a um desejo.

O caminho até a batalha final é árduo, pois as lutas são num nível extremamente alto. Acabamos por conhecer todo o poder de Hiei e seus limites, a força de vontade de Kuwabara, a verdadeira forma de Kurama e até mesmo a identidade secreta da lutadora mascarada.

Os irmãos Toguro têm habilidades bem diferentes: o mais velho tem o poder de se transformar em armas, enquanto o mais novo consegue controlar a intensidade de força de seus músculos. Então, durante a luta ele pode definir exatamente a porcentagem de força que vai usar. Não é preciso dizer que na batalha final, contra o Yusuke, ele usa os temidos 100% de força.

Esse arco da história pode ser considerado como o melhor no tema de lutas produzido por Togashi. Ele estava extremamente inspirado quando estruturou toda a história, assim como ao criar os cinco personagens de cada time, com seus poderes únicos e personalidades distintas. Teve até um personagem importante que morria no meio do torneio.

Mas, segundo dizem, o autor pretendia terminar a história no final do torneio. Como os mandantes da Shonen Jump não queriam perder esse filé, fizeram o autor continuar a história. E assim foi criado o Arco do Sensui.

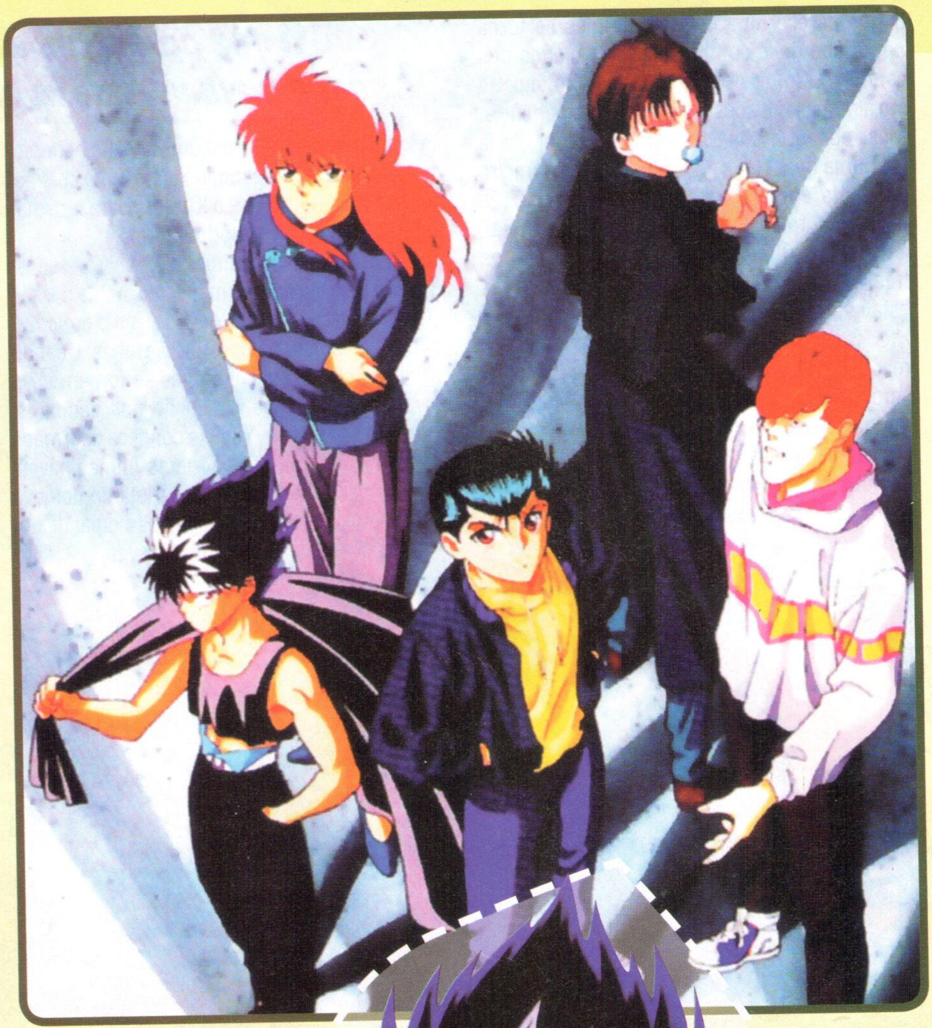
O ARCO DO SENSUI

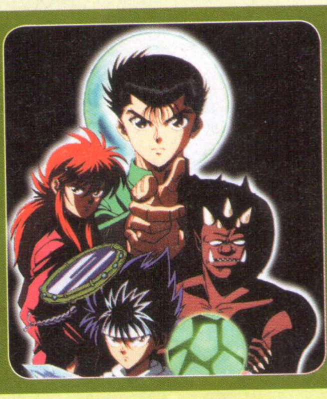
Para muitos, esse é o arco mais interessante de todos, e é como se fosse o embrião do atual sucesso do autor: Hunter x Hunter. A história começa quando surgem pessoas que têm o poder de criar um território onde funcionam apenas suas regras. E essas pessoas estão envolvidas com um certo Sensui, um ex-detetive sobrenatural.

Segundo Koenma, o Sensui era um ser bom até que viu uma misteriosa fita que era escondida de todos, mostrando todas as atrocidades que o ser humano já praticou. Revoltado com os humanos, agora ele quer abrir um buraco que sirva de livre-passagem para os youkais do Makai poderem vir à Terra.

E, como era de se esperar, o trabalho de Yusuke é impedir que abram esse buraco e destruir Sensui numa luta épica.

O histórico do arco até que é pequeno, mas é um dos mais intrigantes. Ao invés de lutas frenéticas surge algo mais elaborado para vencer os territórios criados pelos inimigos. Novos personagens também surgem, mas a ação basicamente envolve os quatro principais. É nesse arco também que começa o pequeno “relaxo” do autor com o traço, parecendo muitas vezes que estamos lendo um rascunho de mangá. E, sempre pressionado em continuar o mangá, Togashi já emendou uma continuação no final da saga do Sensui, revelando que o pai do Yusuke era um youkai.



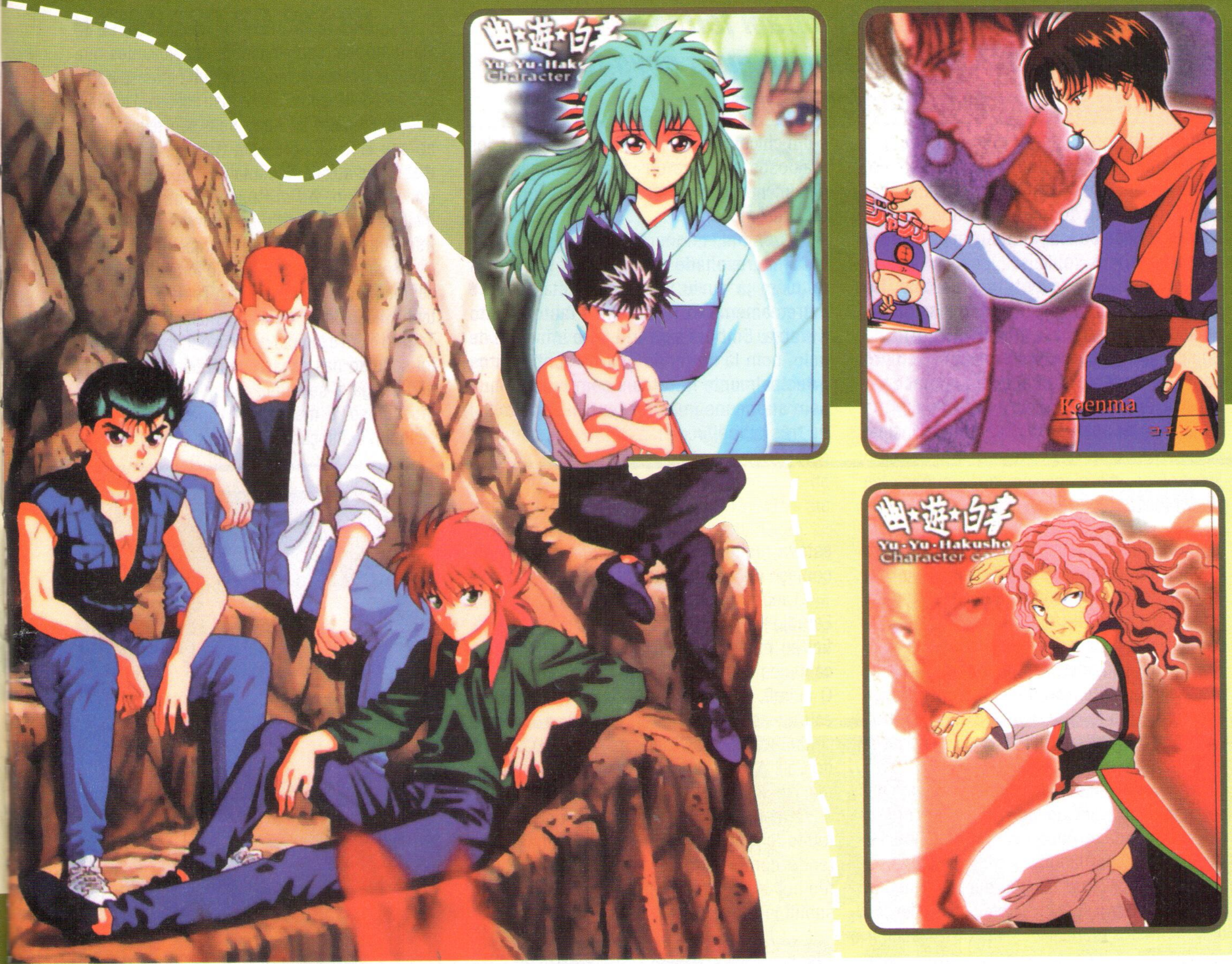


O ARCO DO TORNEIO DO MAKAI

Eis o arco que poderia ser melhor aproveitado. Apenas mostra Yusuke (aproveitando o sangue de youkai em suas veias), Kurama e Hiei no Makai treinando para o Torneio do Makai que decidirá quem será o novo mandachuva da região.

Esse arco foi tão mal-aproveitado que quase nem teve o torneio. O autor estava com tanta má-vontade em continuar o mangá devido às pressões vindas da editora que fez uma saga bem corrida e confusa, que se bem trabalhada poderia superar até mesmo o Torneio das Trevas. Novamente teve o uso de torneios de luta, um dos maiores clichês dos Shonens da Shonen Jump, a pedido dos editores que estavam insatisfeitos com o ritmo da história no arco do Sensui.

A história, mesmo com esses problemas, conseguiu ter um final digno. Um típico final feliz, que faz com que os fãs guardem sempre as histórias de Yu Yu Hakushô em seus corações.



PERSONAGENS CARISMÁTICOS

O grande trunfo da série é o grande leque de personagens carismáticos. Togashi poderia ter arriscado em fazer um protagonista bom e inocente como os protagonistas que faziam sucesso na Shonen Jump da época (o Seiya e o Goku). Yusuke é o completo oposto, um verdadeiro anti-herói. Antes da morte, ele era o bad boy número um da região, era desprezado por sua mãe, sempre bêbada, e na escola ninguém falava com ele por medo. Apenas tinha a amizade de duas pessoas, a amiga de infância Keiko e seu eterno rival, Kuwabara.

Essa construção de herói serviu para dar um pouco de imprevisibilidade para a história, ao contrário do que um mocinho bonzinho poderia trazer para o roteiro. Com o Yusuke, o autor poderia brincar mais, fazendo-o tomar atitudes inesperadas e até mesmo surpreender o leitor com feitos atípicos (o próprio salvamento do garoto no primeiro capítulo já mostra a imprevisibilidade de Yusuke). Embora não muito exemplar, Yusuke é um primor de pessoa por ter senso de justiça. Nunca você o verá arranjando briga com alguém indefeso. E seu jeito desbocado nas lutas faz com que seja um dos personagens favoritos do público.

"Se em outras séries os personagens podem soltar dezenas e mais dezenas de seus poderes sem terem efeito algum, Yusuke tem um limite de tiros que pode dar com seu golpe principal, o Leigun."

Outro detalhe que o autor colocou no personagem é a limitação. Se em outras séries os personagens podem soltar dezenas e mais dezenas de seus poderes sem terem efeito algum, Yusuke tem um limite de tiros que pode dar com seu golpe principal, o Leigun. O limite vai aumentando com seu treino, mas isso acrescenta às lutas um fator estratégia, pois o detetive não pode simplesmente passar a luta disparando seu golpe.

A Keiko, que poderia ser somente o par romântico do herói, consegue se mostrar muito forte no sentido de entender a missão de Yusuke e não tentar impedi-lo. Assim como as outras mulheres da série, Keiko também é jogada um pouco de lado. Nem mesmo Botan consegue ter um destaque permanente na série, se unindo às outras garotas na ala das que apenas observam a história fluir, junto à mãe do herói, à irmã de Kuwabara e a Yukino. Apenas a Mestra Genkai tem uma participação importante no lado feminino da história, mas vale a pena ressaltar que ela já não é mais tão jovem e graciosa quanto as outras garotas.

No grupo dos amigos, Kuwabara também se destaca por ser o único humano capaz de lutar em pé de igualdade com os youkais. Como arma, ele usa uma espada feita de energia. Ele também faz par com Yusuke

> ***“Os vilões de YuYu Hakushô foram feitos para ser memoráveis, embora só o Toguro mais novo tenha recebido um destaque maior pelo autor.”***

no lado cômico da série, pois além de feio é extremamente apaixonado por Yukino, sem a garota perceber isso. Mesmo com sua força aquém do resto do grupo ele persevera até não conseguir mais acompanhar os personagens youkais.

Já Kurama é o favorito das garotas. No passado era um youkai poderosíssimo, e renasceu no corpo de um humano chamado Shuichi Minamino. Ele se mantém sempre com seu aspecto humano, mas quando a situação aperta, é obrigado a assumir a forma da terrível raposa Youko. Sua arma principal é um chicote de rosas, que gera comentários maldosos de parte dos fãs de animês (que geralmente fazem as mesmas piadas com Shun de Andrômeda).

E por fim, temos o Hiei que é o típico baixinho revoltado característico das séries (alguém já ouviu falar do Vegeta?). Ele é extremamente forte, mas não tanto quanto Kurama. Embora seja frio feito um cubo de gelo, bem lá no fundo guarda sentimentos principalmente fraternais com Yukino, que nem ao menos imagina ser irmã do youkai de três olhos.

E como toda série de sucesso, YuYu Hakushô tem seu elenco de coadjuvantes que roubam a cena. No animê há uma intensa participação de Koenma danto instruções ou apenas acompanhando as lutas pelo seu televisor. E ao seu lado sempre está George, o eficiente diabo que auxilia Koenma em seus problemas do cotidiano. As discussões entre eles são hilárias e rendem ótimos momentos na série. Infelizmente, George não aparece no mangá.

Os vilões de YuYu Hakushô foram feitos para ser memoráveis, embora só o Toguro mais novo tenha recebido um destaque maior pelo autor. O Toguro é um exemplo de vilão poderoso que não foi seguido nas sagas subseqüentes... Sensui não chega a ser ameaçador como o youkai musculoso. E mesmo os vilões secundários chamam a atenção, como Karasu e Suzako.

O MANGÁ E O ANIMÊ

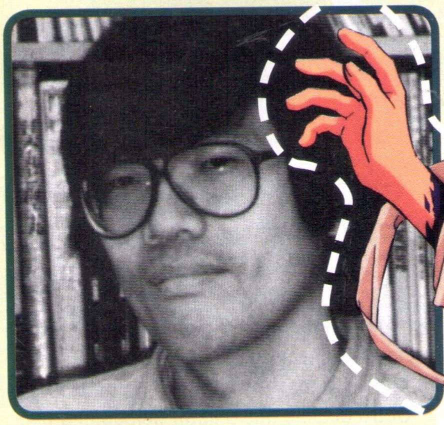
O mangá começou a ser publicado na Shonen Jump semanal em 1990 e já chamou a atenção das pessoas pelo personagem principal carismático. O mangá dividia as páginas com sucessos como Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco, e mesmo assim não fazia feio, sempre ficando bem na colocação de popularidade da revista. Como já dito, o autor teve uns conflitos de idéias com a editora, que queria que o mangá continuasse. O resultado foi um término meio precoce da série, num arco que poderia ter rendido muito mais. O mangá terminou em 1994, tendo 19 volumes encadernados.

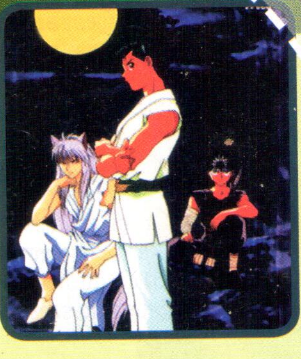
Nos free-talks do mangá, que é quando o autor conversava com os leitores, estes descobriram um dos grandes defeitos do Togashi, a aparente preguiça e a mania de trabalhar sem assistentes. Isso é o suficiente para deixar o autor louco assim como a editora. Atualmente, Togashi goza do prestígio de seu novo mangá, Hunter x Hunter, e a editora nem ao menos o apressa. Trabalhando com seu próprio tempo, o mangá anda a passos de tartaruga em greve.

O traço do mangá de YuYu Hakushô foi melhorando gradativamente e teve seu ápice no meio do arco do Torneio das Trevas. Depois, por causa da pressão da editora, o mangá começou a ficar cada vez pior (no desenho), com personagens que beiravam o rascunho e sem cenários de fundo. Pelo menos ainda estava melhor que o inconstante traço do começo do mangá, que era bem feio.

O animê começou em 1992 produzido pelo Estúdio Pierrot. A animação foi extremamente fiel ao mangá, sem a criação dos famosos capítulos de enrolação (os temidos “fillers”). O animê, durante sua exibição, fez um belo estrago na concorrência, chegando a vencer o “imbatível” Dragon Ball Z que passava a Saga do Cell. A série terminou com 112 episódios, mais os longas e OVAs.

O mangá só chegou aos EUA depois de muito tempo, pela Shonen Jump americana, tendo como subtítulo “Ghost Files”. Muito melhor que “Poltergeist Report”, um dos subtítulos americanos.





O SUCESSO NO BRASIL

> *"YuYu Hakushô estreou e fez um considerável sucesso. Infelizmente, a emissora já havia perdido muitas de suas retransmissoras pelo país, então não foi o Brasil todo que teve a chance de assistir."*

Depois de muitos anos de atividade, a Rede Manchete estava enfrentando sérios problemas lá pelos idos de 1997. A emissora acabaria em breve, graças à fracassada telenovela 'Brida' e à cobertura da Copa do Mundo de 98, mas ainda esperava achar uma mina de ouro pra substituir os Cavaleiros do Zodíaco. Depois de tentar várias outras séries de cavaleiros genéricas, como Shurato e Samurai Warrior, a emissora decidiu apostar as fichas numa série de quatro amigos que lutam sem usar armaduras. Não se pode negar que foi uma novidade, na época.

YuYu Hakushô estreou e fez um considerável sucesso. Infelizmente, a emissora já havia perdido muitas de suas retransmissoras pelo país, então não foi o Brasil todo que teve a chance de assistir. A empresa que trouxe a série fez questão de produzir uma bela trilha sonora e uma dublagem de primeira (leia mais, no tópico a seguir). O único defeito da exibição da série no Brasil foi o corte que a emissora fazia nos encerramentos para entrar aqueles programas infames de produtos que mudam a sua vida, como o de uma faca que cortava madeira.

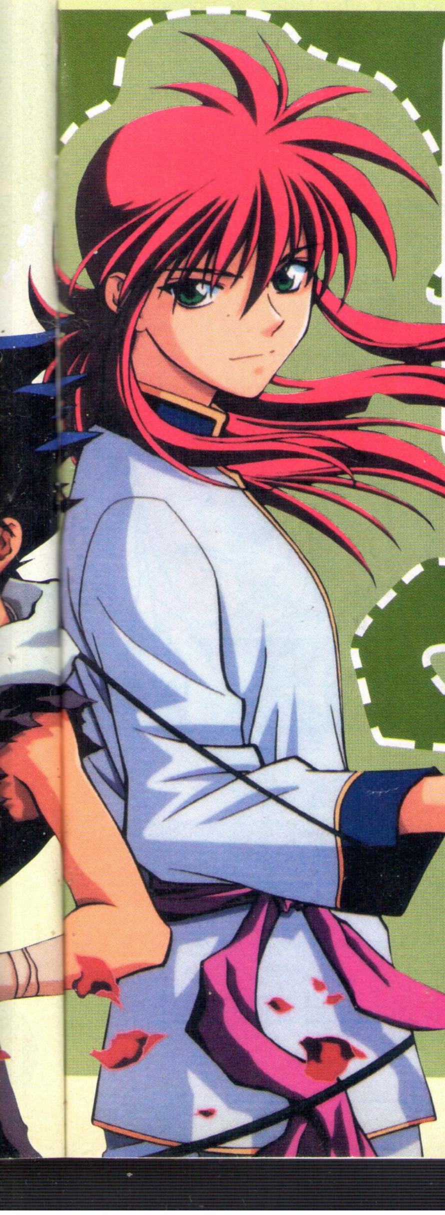
Essas músicas nas versões completas ficaram inéditas para grande parte do público, até aparecerem na Internet recentemente, mas não foi a primeira vez que elas foram ouvidas. Na época da exibição, a banda que cantou as músicas fez um show no Mangácon, um tradicional evento da época, levando o público ao delírio.

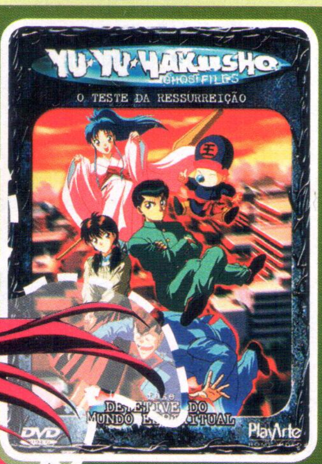
A vinda da série ao Brasil trouxe inclusive bonequinhos dos heróis e de alguns vilões mais populares, mas não resultou em nenhuma venda astronômica. Com o fim da Rede Manchete, o animê passou a ser exibido de forma irregular nas manhãs da RedeTV! até desaparecer para sempre da programação.

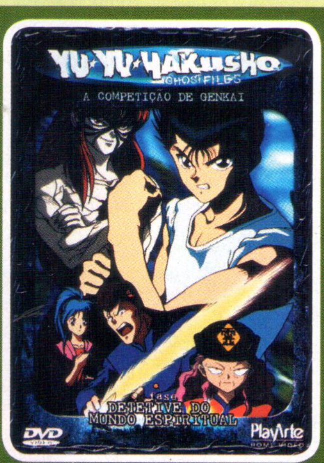
O retorno só viria quando o Cartoon Network comprou a exibição da série lá pelos idos de 2003 com a intenção de exibi-la em toda América Latina, por causa do sucesso que o animê estava fazendo nos EUA desde a exibição no Toonami, em 2002. O grande problema foi que decidiram redublar a série, o que alarmou os fãs. Felizmente, nada de mal aconteceu na redublagem, exceto a omissão de versões brasileiras para as músicas. O Cartoon Network fez uma exibição boa até o final do Torneio das Trevas. Depois, a série só foi concluída nos horários da madrugada que eram a nova morada do Toonami.

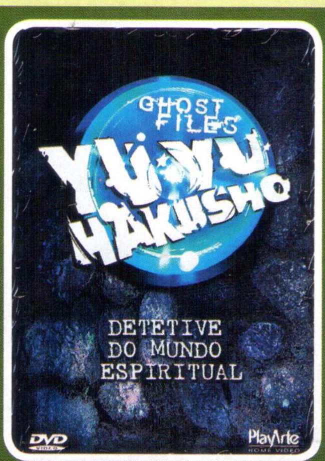
Já na TV aberta, a coisa continua um caos. Anunciada pela BAND e com data de estréia prevista para Janeiro de 2005, a série só foi estrear quase um ano depois, e no então canal Rede 21 (atualmente chamado de PlayTV). A exibição pelo canal Rede21 foi boa, com a turma do Yusuke lutando coladinho com a turma do Seiya. Alguns cortes foram feitos para adequações ao horário, mas não houve muita reclamação dos fãs, até mesmo porque uma minoria teve acesso à exibição.

O mangá chegou no Brasil pela editora JBC em novembro de 2002 e tentou pegar carona no sucesso que a série fazia entre os fãs de animês, mesmo antes da reinvasão do Yusuke na televisão. Na edição número 16, o mangá sofreu uma misteriosa pausa e depois foi retomado até o final, sem maiores problemas. A tradução ficou muito boa, corrigindo detalhes da dublagem e colocando todas aquelas gírias brasileiras populares do animê. A editora também lançou film-books dos filmes da série (exibidos recentemente pelo Cartoon Network no Toonami Movie). O lançamento do film-book pode ser um sinal de sucesso no Brasil, pois pouquíssimas séries tiveram algo do gênero lançado por aqui (podemos citar Sailor Moon, Dragon Ball, Cavaleiros do Zodíaco e Pokémon, como séries que tiveram film-books lançados).









Nem só o mangá aportou aqui: a PlayArte também decidiu lançar a série completa aqui em DVD, em formato box. Os DVDs tiveram um tratamento que nem Cavaleiros do Zodíaco tiveram, com capas lindas, qualidade de vídeo excelente e áudio duplo para as pessoas que não gostam da dublagem assistirem em japonês, com legendas. Até o momento, foi lançado tudo até o Torneio das Trevas, faltando pouco para o final da série.

O sucesso de YuYu Hakushô no Brasil foi maximizado pelo boca a boca em fóruns e eventos, fazendo com que as pessoas que não viram na Manchete ficassem curiosas em acompanhar as aventuras do Detetive Sobrenatural. Não era/é muito incomum ver grupos de pessoas cantando as versões em português da série ou gritando gírias que ficaram populares faladas pelos personagens.

A ACLAMADA VERSÃO BRASILEIRA

> ***"Não só o elenco bem escolhido, mas a tradução em YuYu Hakushô foi brilhante e, por um certo lado, meio inédita no país."***

Um dos motivos do sucesso do animê no Brasil foi a excelente dublagem feita nos estúdios da Áudio News. A primeira distribuidora da série decidiu mandar dublar Yu Yu Hakushô no Rio de Janeiro ao invés de sobrecarregar o já quase-falido estúdio paulista Gota Mágica.

Os quatro personagens principais ganharam vozes que marcaram em todo o Brasil. O dublador Marcos Ribeiro conseguiu passar para o Yusuke toda a sua valentia somada a uma malandragem tipicamente brasileira. No papel do atrapalhado e romântico Kuwabara entrou José Luiz, que também dublou o sério Jin em Samurai Champloo. O nervosinho do Hiei ganhou a voz de Christiano Torreão, que já emprestou a voz para o Ciborgue 009 e para o Setsu de Mirmo Zibang. E, por fim, o Kurama ganhou a doce voz de Eduardo Ribeiro, também dublador do Oikawa de Digimon 02.

Não só o elenco bem escolhido, mas a tradução em YuYu Hakushô foi brilhante e, por um certo lado, meio inédita no país. Pela primeira vez num animê eles perceberam que os personagens eram adolescentes, por isso precisavam falar como tais. Começaram a usar gírias famosas da época e expressões tipicamente brasileiras em momentos que a série dava margem para essas piadas. O resultado foi tão positivo que até hoje as pessoas se lembram dessas gírias históricas e as cobraram na redublagem da série.

Os campeões de gírias eram o protagonista Yusuke e o baixinho Koenma (dublado pelo Peterson Adriano). Este usava toda a criatividade do brasileiro em inventar xingamentos para ofender o pobre diabo George. Até aquele momento ninguém imaginava encontrar num animê as palavras "trapizomba" e "filhote de cruz-credo". Ou então, quando ouvíamos a torcida do Torneio das Trevas gritar "Ah, eu sou Toguro!" fazendo analogia à gíria "Ah, eu to maluco!". Na redublagem, as gírias e comentários foram atualizados, então ouvimos o Yusuke falar que era forte que nem o Popó além de ouvir a gíria "O quê, o quê, o quê", do famoso ator de pegadinhas, ou então "Muita calma nessa hora" de Pedro Bial no Big Brother Brasil. O uso de gírias só voltou a ser usado nessa escala novamente na excelente dublagem de Ranma ½, por sinal feita pela mesma equipe que ajudou a tradução da primeira versão do animê. Como curiosidade, vale a pena mencionar que Ranma chega em um capítulo a recitar trechos da abertura de YuYu Hakushô.

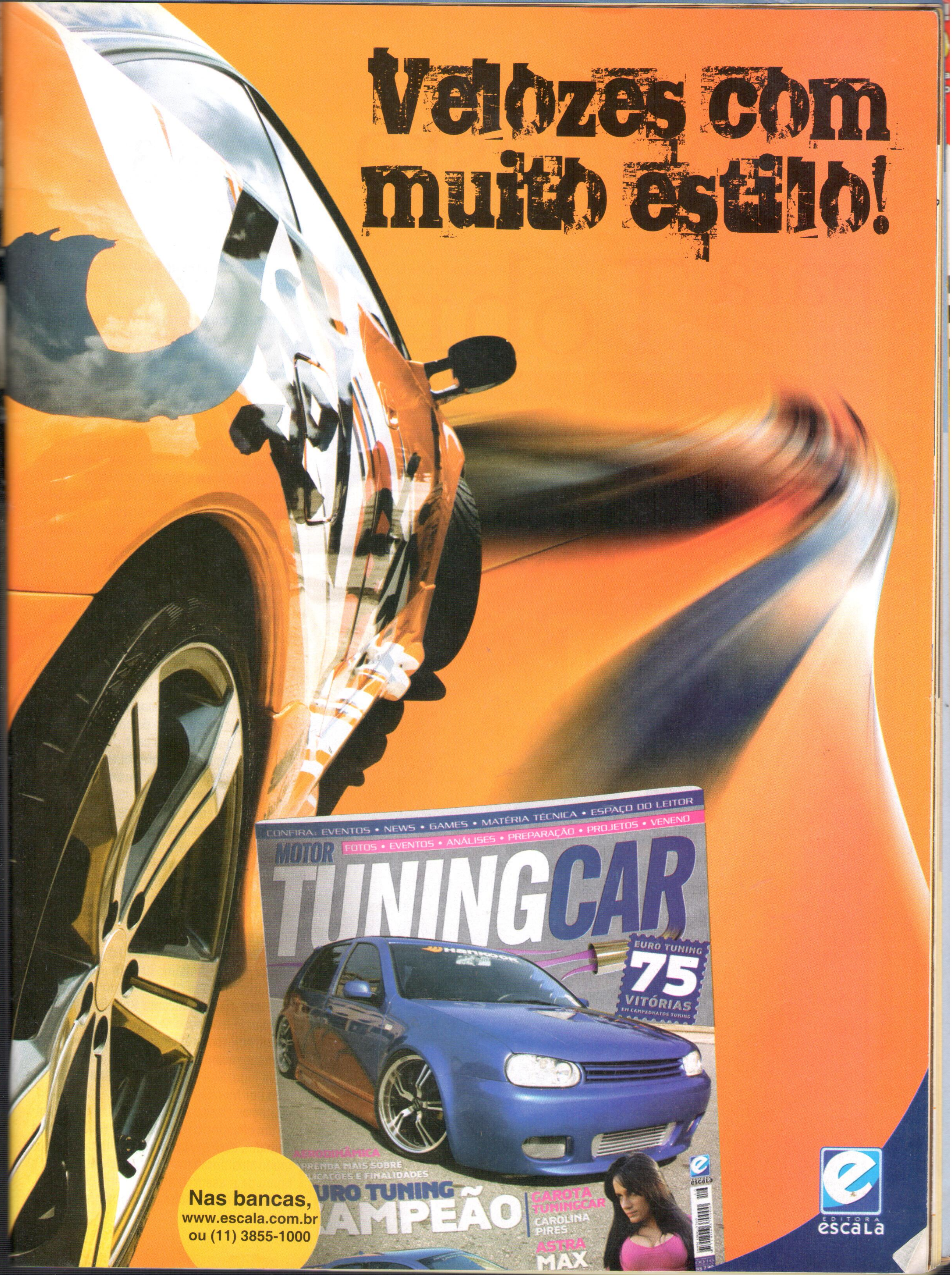
Como já dito, a série foi redublada a pedido da nova distribuidora e manteve-se quase todo o elenco, mudando apenas alguns personagens de participação mínima. Apenas a Genkai teve a voz mudada, pois a antiga dubladora falecera, sendo substituída por Selma Lopes (que por sinal a substituiu em outras produções, como no papel de Marge, dos Simpsons).

Não só isso, mas as músicas também tiveram um papel especial. Nas versões japonesas de aberturas eles costumam usar palavras ou frases em inglês para deixar a música mais "moderna", então a versão brasileira decidiu incluir na música expressões japonesas e em inglês. Tivemos "Arigatô Gozaimasu", "Son of a Gun", "Sayonará Bye Bye" entre outras frases.

E seria maldade falar da dublagem de YuYu Hakushô sem citar todos os nomes, mas aqui temos mais uns destaques: Miriam Fischer, que acertou o ponto com a Botan; Luis Feier Mota, que arrasou como o Toguro mais novo, assim como o Sérgio Stern como o Sensui. Essa sim pode ser considerada uma das melhores dublagens brasileiras de animês.

PARA SEMPRE YUYU HAKUSHÔ

Poucas séries envelheceram tão bem. Se há séries que cheiram a mofo logo na estréia, YuYu Hakushô sempre terá esse cheiro de novidade, característica de uma série bem trabalhada, com uma boa história, bons personagens, boa dublagem e tudo mais que uma série precisa. Mesmo com seus problemas na execução, Yoshihiro Togashi conseguiu fazer seu primeiro clássico (o segundo é Hunter x Hunter) e presenteou os leitores do mundo inteiro com as aventuras do Detetive Sobrenatural.

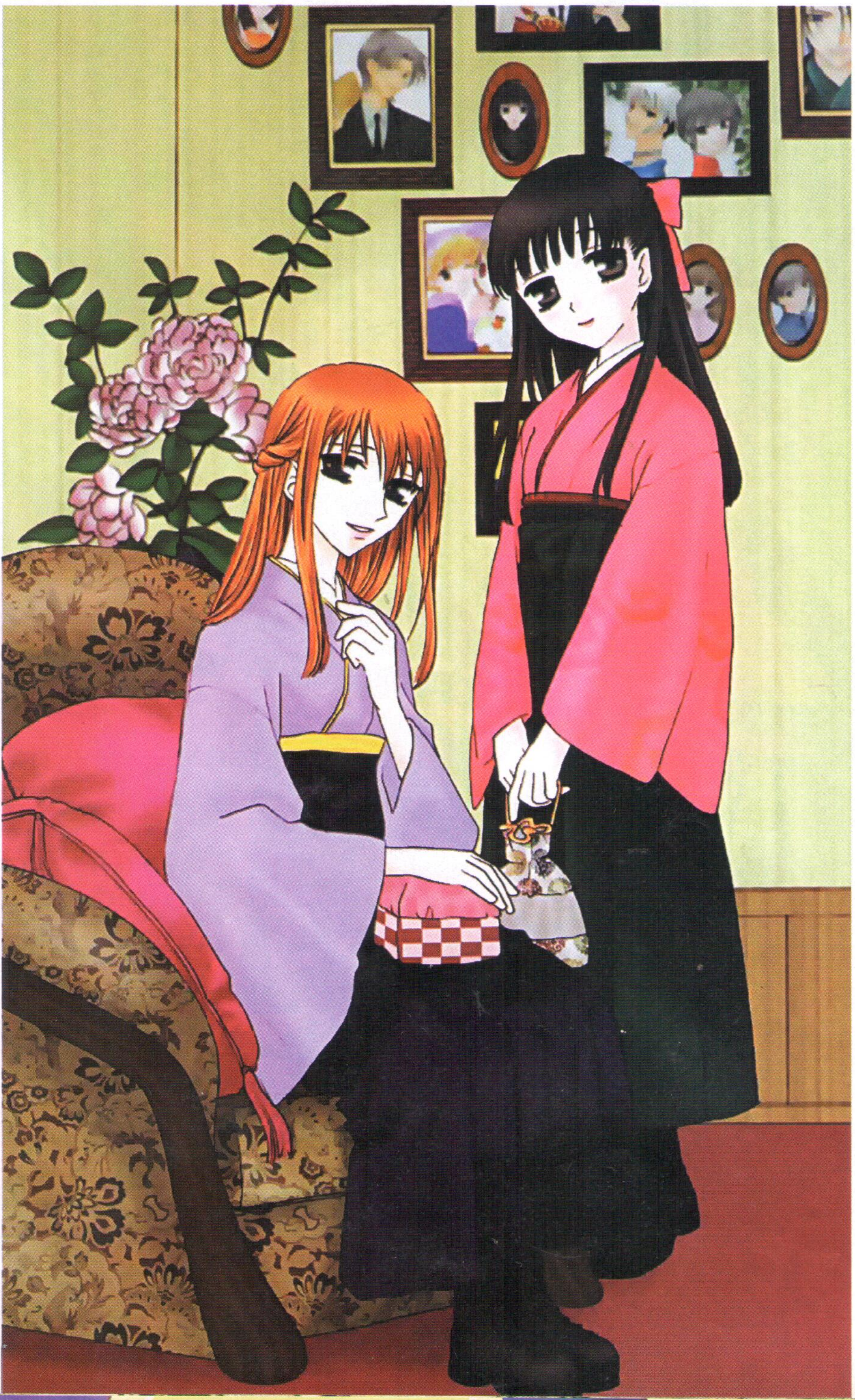

Velozes com muito estilo!
CONFIRA: EVENTOS • NEWS • GAMES • MATÉRIA TÉCNICA • ESPAÇO DO LEITOR
MOTOR
FOTOS • EVENTOS • ANÁLISES • PREPARAÇÃO • PROJETOS • VENENO
TUNINGCAR
EURO TUNING
75
VITÓRIAS
EM CAMPEONATOS TUNING
AERODINÂMICA
PRENDA MAIS SOBRE
LICAÇÕES E FINALIDADES
URO TUNING
AMPEÃO
GAROTA TUNINGCAR
CAROLINA PIRES
ASTRA
MAX
EDITORA escaLa

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

Uma festa para Tohru

Parte 3

Por Renata Lopes (Asuka)



[Nota 5 - Festa – Parte Final – O calendário errante.]

Como o dia do aniversário de Tohru chegou, e ela ainda estava no hospital, a festa teve que ser lá. A enfermaria que ela estava era pequena, e possuía mais dois doentes, que se retiraram assim que nós entramos.

- E eu insisti em cuidar dela na cada sede... – Hatori falou enquanto arranjava um espaço entre uma cama e uma parede.
- Haa-san, isso seria péssimo. – Shigure se acomodou próximo onde estava Tohru, que até àquela hora estava olhando para todos sem entender o que estava acontecendo.
- Você diz isso porque a culpa foi sua, e quis isolá-la dos outros. Mas acabou que ela ainda não saiu do hospital, e o dia da festa chegou.

Shigure resumiu-se e soltar exclamações abafadas, enquanto dava uma desculpa qualquer e se dirigia para a porta.
- Sejam bem-vindos. – Disse ele enquanto abria a porta.

Os dois últimos convidados entraram, deixaram o presente ao lado da porta e foram até uma cama que estava no centro da sala.
- Não tinha lugar melhor pra colocar a comida? – Haru olhava incrédulo para o bolo e os doces acomodados num colchão.
- Haa-kun, querido. Deixemos isso de lado. – Shigure acompanhou a pequena Kisa que veio junto com Haru, até a cama de Tohru.

Kisa logo que chegou perto da cama, pulou em cima de Tohru e a envolveu em um demorado abraço.
- Senhorita Kisa! Que surpresa. – Disse Tohru sorrindo. – Mas, o que vocês estão fazendo aqui? Visita coletiva? Eu já estou bem melhor. – Disse ela mostrando os músculos do braço.

Neste mesmo instante Shigure pigarreou chamando a atenção de todos presentes.
- Bom, hoje todos estamos aqui reunidos, para comemorar uma data muito importante.
- Fala logo, Shii-chan. – Shigure foi interrompido por Momiji.
- Como eu estava dizendo. – Continuou lançando um olhar torto para Momiji. – Hoje estamos reunidos aqui para comemorar uma data que muito nos agrada e que todos nós temos a honra de presenciar.
- Gure-san, vai logo ao ponto. – Aaya já

estava perdendo a paciência com toda aquela demora.
- E que demoramos tanto para conseguir arrumar, afinal era surpresa. – Continuou ele sem dar importância para as reclamações. – Por isso, saibam, o trabalho foi grande, vários acidentes de percurso aconteceram...
- Feliz Aniversário Tohru. – Hatori disse antes que Shigure pudesse continuar com aquele discurso interminável.
- Mas o que? – O cão ainda queria falar mais, afinal havia ensaiado muito.
- Feliz aniversário Tooohru.
- Parabéns Tohru.
- Feliz aniversário Senhorita Honda.
- Parabéns aí Tohru.

E assim foram os votos consecutivos de feliz aniversário. Todos que estavam presentes foram até a cama onde ela estava, um de cada vez, e apertaram a sua mão. As meninas abraçaram, juntamente com Momiji que não resistiu. E ficou em forma de coelho no colo de Tohru.

- Mas... – Tohru parecia realmente confusa. – Isso é uma festa de aniversário?
Shigure concordou com a cabeça.
- Para mim?

Algumas gotas surgiram ao redor. Não era possível que ela ainda não tivesse percebido.
- Claro, Tohru. – Momiji falou, enquanto coçava uma de suas grandes orelhas de coelho.
- Mas tem algo errado.
- O quê? Ah, sim. Não tem problema ela ser num hospital, não teve outro jeito.
- Não é isso.
- É o que então? Faltou comida?
- Não.
- Então, o que seria, Tohru-chan?
- Hoje, não é meu aniversário.
Essa última afirmação fez com que todos que estavam na sala, olhassem assustados para Tohru. Será que a queda havia causado amnésia?
- Como não, Tohru? Olha só o dia.
– Shigure falou mostrando um calendário.
- Sim, sim. O dia está certo, o mês que não. Meu aniversário foi no mês passado.
Agora, além de gotas também surgiam olhares atravessados direcionados a Shigure.
- Mês passado?
- Sim.
- E o que fizemos no dia de seu aniversário?
– O escritor perguntou, receoso.
- Eu fiz um mutirão de limpeza na casa. – Todos olharam assustados. – A pedido do senhor. Lembra como ficou limpinha?
Os presentes congelaram. Não era possível que ela fizera isso no próprio aniversário.
- Mas eu lembro que você saiu com suas amigas...
- Sim, sim. À noite.
- Acho que cometemos um engano. – Essa foi a vez de Hatori falar.
- Nós? Não, ele. – Hatsuharu apontou para alguém que já estava alcançando a porta.
- Mas já que estamos aqui... – Falou Hatori enquanto ajeitava os óculos. – Vamos comemorar a data, atrasada.
- Vamos comemorar. – Momiji gritou.
- Bom, se me permitem, vou dar meu presente pessoalmente a Tohru. – Aaya se aproximou da cama com um grande pacote, e o abriu na frente de Tohru.
- Que lindo. Obrigada, Senhor Ayame. – agradeceu Tohru, enquanto segurava um vestido rosa piscante, com um coração bordado na frente, com os dizeres: "Eu venero o Ayame".
- Olha o meu Tohru. – Essa era a vez de Kagura chegar mais perto da cama.

Todos foram até lá e entregaram seus presentes, enquanto Haru e Hatori seguravam com força um Shigure que tentava escapar a qualquer custo da pequena enfermaria.
[Nota 5 – fim]

Shigure fechou o caderno e se levantou. Foi até a janela e encarou o horizonte por algum tempo.

> "- Bom, se me permitem, vou dar meu presente pessoalmente a Tohru. – Aaya se aproximou da cama com um grande pacote, e o abriu na frente de Tohru."

- Eu realmente precisava de um pouco de ar fresco àquela hora. –Disse, se lembrando de quando tentou fugir da enfermaria.
Depois de dizer isso, ele olhou por mais um tempo pela janela, e depois foi até o fundo da sala, onde se encontrava uma grande câmera.

- E aí, ficou bom? – Perguntou para duas garotas que estavam sentadas em um sofá mais ao fundo.
- Ótimo. – Respondeu Hanajima.
- Perfeito. – Uotani falou enquanto ia até a filmadora.
- Ah, que bom, foi uma ótima idéia gravar o aniversário de Tohru contado por mim, que sou excelente escritor.
- Você faria isso de novo? – Perguntou Arisa.
- Claro. Tudo para os meus queridos leitores e agora ouvintes.
- Então, pode começar.
- O quê?
- Esqueci de aperta o rec.
- Mas, como?!
- Vai logo. - Essa foi a vez de Hanajima falar.
Shigure abaixou a cabeça e se arrastou lentamente até o sofá. Não adiantava discutir com aquelas duas.
- Pronto? – Perguntou Arisa, atrás da filmadora.
- Sim. – Respondeu, cabisbaixo.
- Então, lá vai. – Dessa vez, ela se certificou de ter apertado o rec direito. Após isso foi até o sofá onde estava Hanajima e se sentou ao lado da amiga.

Ambas encaravam Shigure.

Shigure as encarou e então ajeitou mais uma vez os óculos, se acomodou no sofá, colocou um livro de anotações sobre o colo e acendeu um cigarro.- Olá caros leitores, jovens e queridas leitoras colegiais...
[Fanfic– fim]

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Notas: **Fruits Basket e seus respectivos personagens pertencem à Natsuki Takaya. Esta é uma história feita de fã para fãs, sem fins lucrativos.**

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

PEDIDOS! CLARO! ^-^

Olá, pessoal do NT! Compro a revista desde o primeiro número e quero parabenizá-los pelo excelente trabalho que fazem! Aproveitando a oportunidade, gostaria muito que vocês publicassem uma matéria sobre Kamen Rider (todos! XD), especialmente Kamen Rider Kabuto. Arigatou! e sucesso pra vocês!

Debora Tsuki

Olá, Débora, que bacana que nos acompanha desde o começo, espero que continue assim e não deixe de divulgar a NT para os amigos. Seu pedido foi anotado, tem um cara aqui na redação que é viciado em Kamen Rider e ficou feliz que alguém se lembrou da franquia!

Oi!

Oi! Sou uma fã assumida da NT, que eu considero a melhor revista de animê e mangá do Brasil! E quero fazer alguns pedidos: 1- Gostaria muito que vocês fizessem uma coluna contando a biografia dos mangakás, e principalmente uma matéria especial sobre Chiho Saito e Masami Tsuda, que para mim são as melhores mangakás do Japão. 2- Queria pedir uma matéria sobre Karekano e outra sobre Saikano. 3- Que vocês dessem dicas para os brasileiros que querem ser mangakás, e se há chances de nós irmos para o Japão e fazer mangás lá.

Jade Maciel

Olá, Jade, Karekano já ganhou uma matéria aqui na NT, mas pode deixar que estamos preparando material novo sobre essa maravilhosa série. Para te deixar bem contente, uma coluna sobre mangakás é um projeto antigo nosso que logo virará realidade, e uma matéria sobre Chiho Saito já está pronta. Saikano também já está quase pronto, só peço um pouco de paciência, tá? Dicas para se tornar um mangaká é algo mais complexo, se vamos nos meter a dar dicas, temos que fazer direito, né? Sobre chances de virar mangaká, com esforço e dedicação tudo é possível.

FULLMETAL ALCHEMIST

Oi, pessoal da NT! Primeiro queria dizer que adoro todas as matérias que vocês fazem. Também queria pedir para que vocês colocassem algo sobre FullMetal Alchemist, porque comecei a comprar a revista a partir da nº 13.

Isabel Melibeu de Mendonça

Fala, Isabel, tudo bem? Bom, antes tarde do que nunca, né? Mas se você correr atrás das edições anteriores garanto que você irá adorar. Em todo caso, estamos preparando matérias novas sobre FullMetal, pode deixar, tá? Até mais!

Primeiro Contato: Boas matérias!

Este é o meu primeiro contato. A NT me surpreendeu, confesso que não acreditava que ela se tornasse a melhor do seu seguimento. Felizmente, me enganei, porque agora só vejo qualidade. Sou um velho fã dos tokusatsu, que torceu pra que animê e mangá estourassem no Brasil, além de curtir, mas sem entender muito de J-Pop (tô aprendendo com vocês). O que achei muito legal também é que Otávio Moulin, o especialista do cinema asiático, tem espaço na revista.

Takeshi Ishii (SP)

Falaí, Takeshi, tudo certinho? Obrigado por esta mensagem de apoio, todos aqui da redação ficamos muito contentes pelos seus comentários. A idéia da NT é trazer não apenas as séries que fazem sucesso no Brasil e no mundo, mas também comentar tudo aquilo de alguma forma está relacionado à cultura POP oriental. É por isso que temos espaço para todos os assuntos. E pode aguardar que virá muito mais!

ELOGIO E SUGESTÃO

Olá, meu nome é Rodrigo, acompanho todo o trabalho desta revista extraordinária e não dá pra passar na banca vê-la brilhando na prateleira e não comprar. Parabéns pelo trabalho. Gostaria de sugerir que fizessem uma matéria sobre “sites de animês” e uma sobre Golden Boy!

Rodrigo Dias da Silva

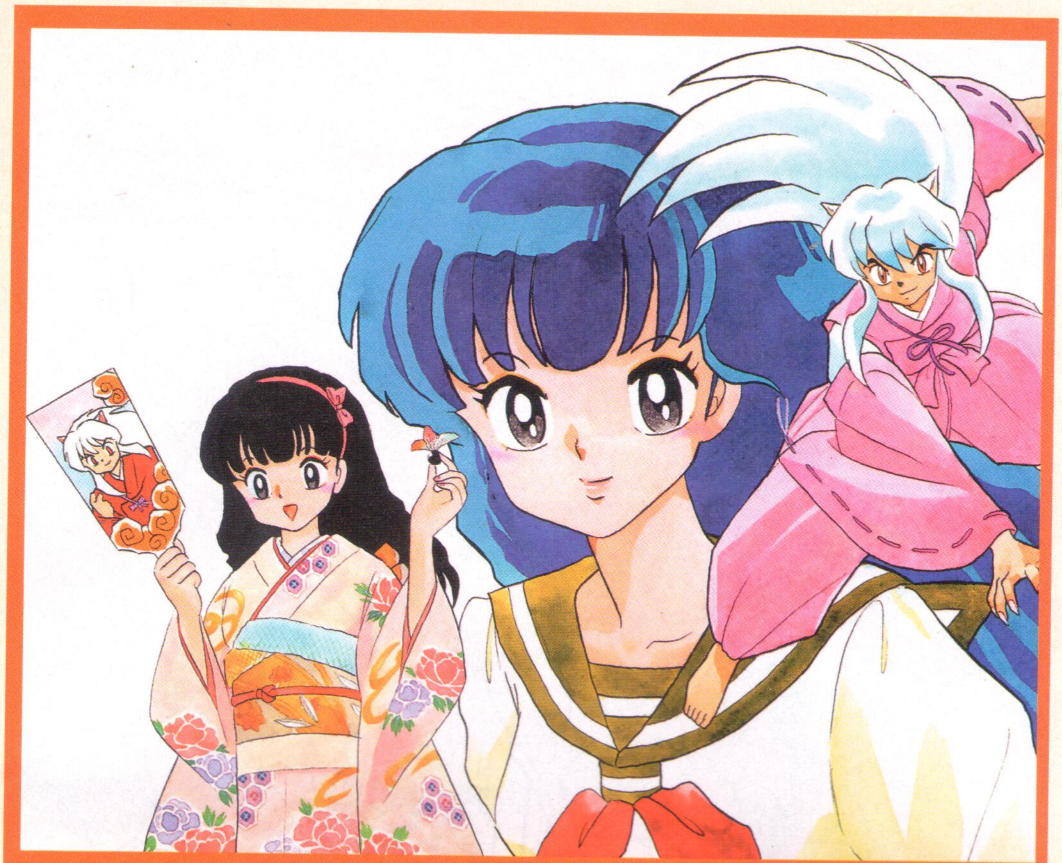
Tudo bem? Pode deixar que publicaremos algumas matérias sobre o mundo virtual. Não apenas guia de sites, mas outras coisas mais informativas, espere por surpresas, viu, Rodrigo. Sobre Golden Boy, tá na lista mais esse pedido. Pedimos apenas um pouco de paciência a vocês, que a lista está bem grande!

AKATSUKI

E aí galera da NT! Gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre os vilões dos animês mais conhecidos, sei que Naruto tem muitos “vilões”, mas queria uma especialmente sobre a Akatsuki e o Oroshimaru que são muito irados. Também queria ver na capa outros participantes da série, como o Rock Lee, Hinata, Kiba, entre outros.

Bruno Rafael Carvalho Coelho - São Luis (MA)

Grande Bruno!, tudo certinho? Já estamos preparando algumas matérias diferentes, como os maiores vilões, as mais gatinhas, entre outras pra lá de curiosas, sempre mito solicitadas por vocês. Essas duas matérias relacionadas a Naruto já está em nossa pauta faz um tempinho e sobre a capa, temos que analisar; uma capa errada, com personagem que não chame a atenção pode significar uma baixa de vendas, o que para uma revista, é muito ruim.Por isso, sempre temos de apelar para os personagens mais famosos, mesmo.



INUYASHA

Oi! Meu nome é Julia e sou viciada em animês shonen, apesar de achar horrível essa divisão (shonen, shoujo, hentai etc.), acho que é um preconceito e tanto. Até agora só tenho a edição 18 da revista e tô muito chateada porque tão falando que vocês fizeram uma matéria de HXH, que é um dos meus animês favoritos. Mas mesmo assim adorei a NT, é muito boa mesmo! Queria que fizessem uma matéria sobre Futakoi, que não é um animê muito popular, mas é muito bom! E também uma sobre InuYasha, que eu adoro!

Julia Molinari

Olá, Julia, essa divisão de gêneros pra mim é bem bacana, mas claro que isso não obriga você a gostar apenas de um deles.

Muitas séries possuem aspectos de vários estilos ao mesmo tempo e isso não faz de uma obra algo melhor ou pior, OK?

Preconceito não está com nada, né? Você curte Hunter x Hunter? Pode deixar que logo traremos mais matérias sobre essa série e seus outros pedidos estão anotados, também, um deles (qual será?) está pronto, até!

E mais InuYasha

Olá, meu nome é Mirella, é a primeira vez que estou escrevendo e gostaria de parabenizar vocês por esta maravilhosa revista. Estou acompanhando a revista desde a edição 11, estou fazendo de tudo para conseguir todas, e queria dizer que está melhor a cada edição. Gostaria de fazer um pedido: se vocês poderiam fazer uma matéria sobre o animê InuYasha.

Mirella Akemi

Oi, Mirella! Legal ver que muita gente que vem entrando em contato é leitor(a) recente da NT, isso significa que estamos conseguindo aumentar nosso número de leitores. Acho bacana reafirmar que são vocês que fazem o sucesso da revista, por isso, não deixem de participar. Ah, sim! Você pode adquirir as edições antigas pelo site www.escala.com.br, e sobre InuYasha, você não é a única que espera uma matéria sobre a série.

CARTA

Fala força jovem de NT, tudo beleza? Gostaria de parabenizá-los pelo extraordinário trabalho que estão realizando a cada número da revista, sempre se superando. Queria agradecer pela matéria do Pokémon feita na NT 18, estava 10, principalmente quando vocês comentaram que muitas pessoas têm vergonha de falar de tal animê; pelo contrário, é vergonhoso ver um Otaku tendo vergonha de falar de seu animê favorito só porque ele é "meio infantil". Queria pedir uma matéria completa sobre Tsubasa Chronicle, sobre os filmes de Pokémon e uma matéria sobre vocês.

Vitor Shion - Rio de Janeiro (RJ)

Olá, Vitor, ainda bem que a matéria sobre Pokémon agradou não só a você, mas também muitos outros fãs da série (e outros ainda que a partir do texto, resolveram dar uma chance aos monstrinhos). Apesar de haver esse preconceito é importante sempre lembrar que animês e mangás são feitos para os mais variados tipos de público, mas isso não impede que gostemos de coisas não precisamente direcionadas pra gente, né? Sobre seus pedidos, vamos atendê-lo com toda certeza, é só aguardar um pouco.

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Fest Comix
São Paulo - SP
2 a 4 de Novembro de 2007
www.comix.com.br/fest/

Anime Friends 2008
São Paulo - SP
12, 13, 17, 18, 19 e 20 de Julho de 2008
www.animefriends.com.br/v

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

QUEREM SE CORRESPONDER

Lucila Figueiredo quer divulgar seu myspace e seu MSN. Anotem aê: www.myspace.com/lucila_lu e lucilinha_rbd@hotmail.com.

O **Aki-San** quer divulgar seu e-mail e se corresponder com fãs da revista e de J-Music. O endereço é sharigan_obito@hotmail.com.

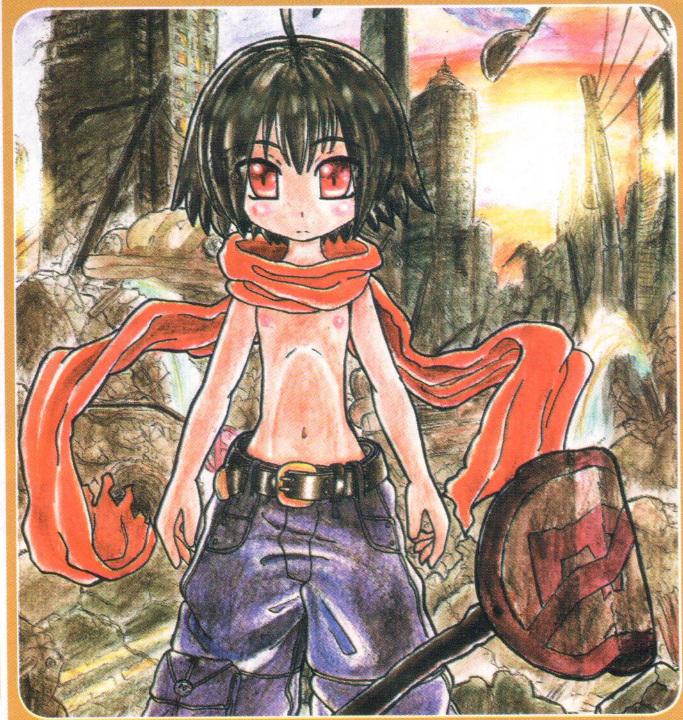
O **Ricardo Alves** quer se comunicar pelo e-mail ricardo_cdz@hotmail.com.

O **Rodrigo** quer divulgação do blog dele. Tá aí, Rodrigão: www.anime4all.wordpress.com.

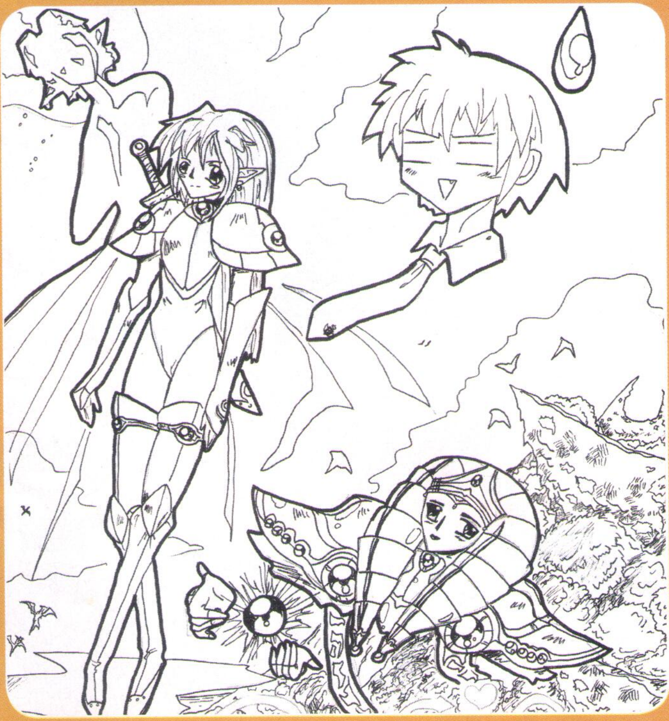
O **Fulvio Lima** quer se corresponder através do e-mail maisbatera@yahoo.com.br com outros desenhistas.

O **Alexandre**, de Campinas, quer divulgar seus trabalhos pelo site www.onemanarmybr.deviantart.com.

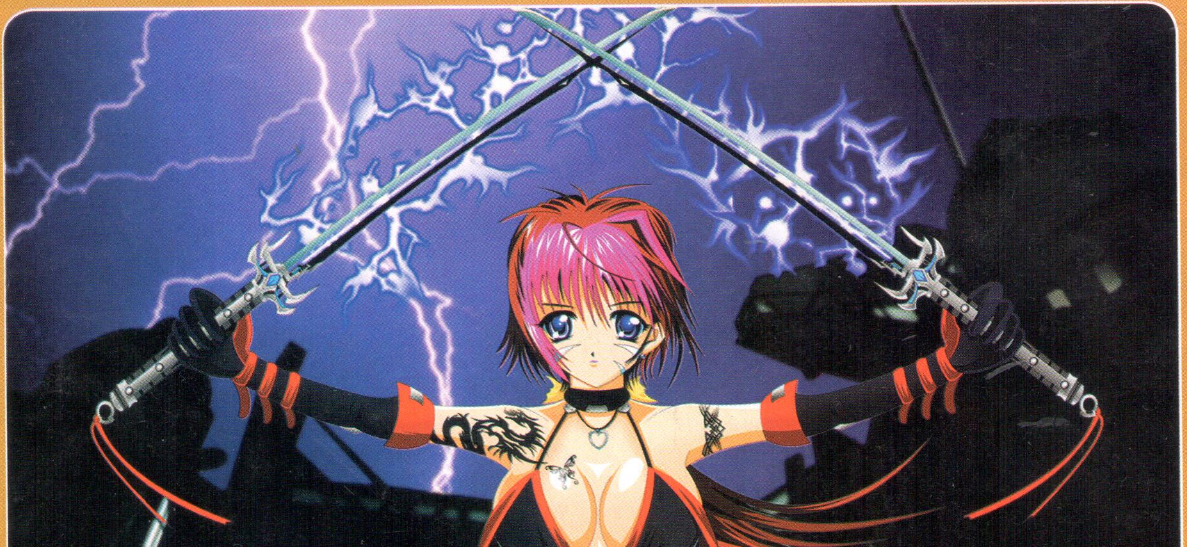
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



Fabiano Oséias Emiliano Ferreira



Heitor Pinheiro da Costa

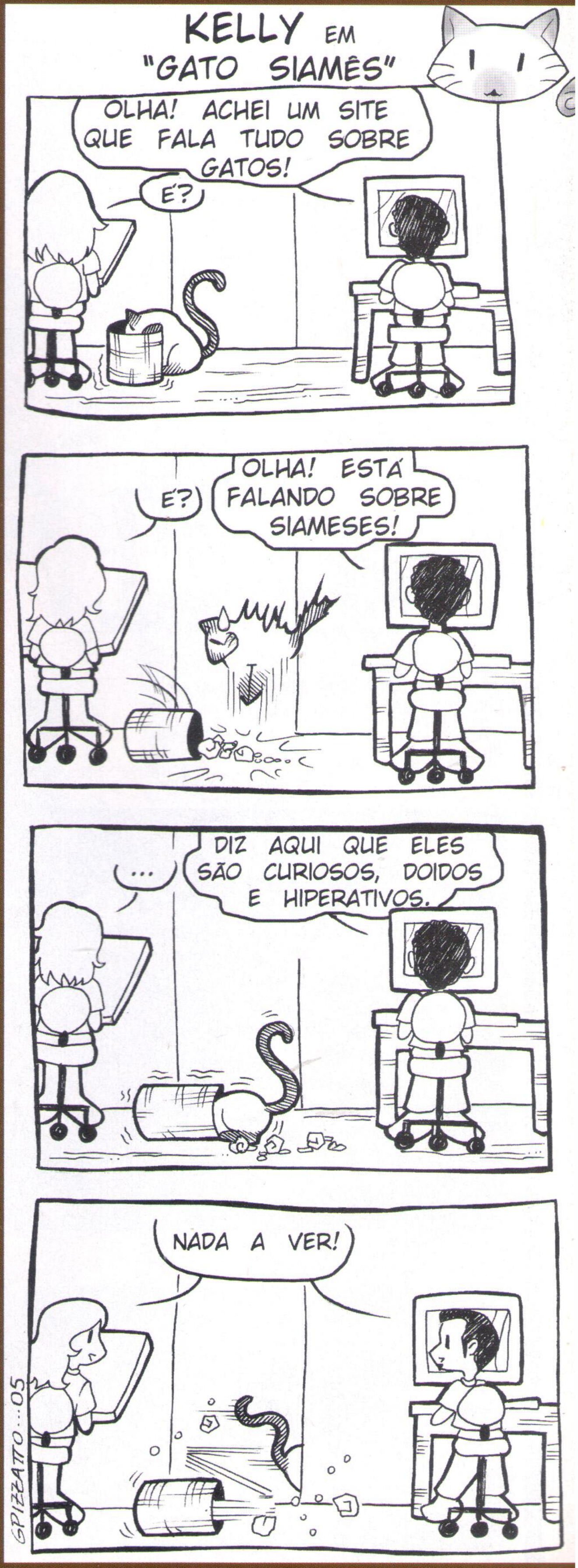


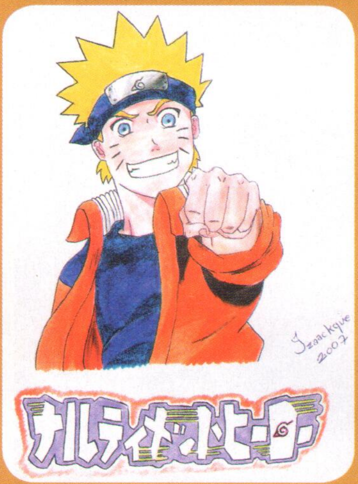
Alexandre Onemanarmy

Olá! Meu nome é Gisela, sou desenhista há mais de 10 anos e tenho uma escola de Arte em Campinas - SP, a Ânima Academia de Arte. Gostaria de apresentar a você minha gata, Kelly. Ela é uma siamesa de 7 anos, eu acho... isso porque a Kelly morava na rua. Um dia, cheguei para trabalhar e ela estava estirada na calçada, sangrando. Entrei em desespero e levei a gatinha ao veterinário; quando ela melhorou acabei ficando com ela. Essa é mais ou menos nossa história juntas. Mas tem muita coisa engraçada que a Kelly faz, e acabei desenhando várias tiras dela, transformando-a num personagem.

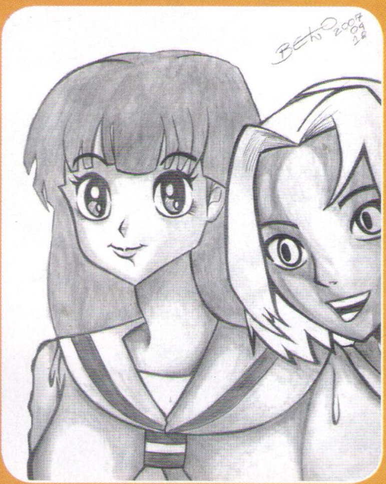
Quem tem gato sabe do que eu vou falar aqui. Eles são bichos muito engraçados, apesar da má fama. São animais muito independentes, às vezes rabujentos, preguiçosos e geniosos, mas muito carinhosos, de personalidade marcante e apegados aos donos (esse negócio de que eles gostam só da casa é conversa fiada!). Os siameses são gatos de pêlo cor creme e extremidades (rabo, orelhas, ponta das patas e focinho) cor de chocolate, com os olhos azuis. Mas o mais especial neles é que são muito malucos, ativos e ciumentos com aqueles de quem se consideram "donos". Quem tem gato sabe: eles são nossos donos, não o contrário! Por isso, não espere que seu gato esteja esperando na porta quando você chegar: é você que tem de ir até ele!

Mas a Kelly é um híbrido de gato e cachorro, por isso ela às vezes nos confunde, então a gente nunca sabe como tratá-la (como gato, como cachorro ou como gente!) e essa confusão dá ótimas histórias. Ela adora bolinhas de papel mais do que qualquer outro brinquedo no mundo e como eu e meu marido somos desenhistas os lixos de casa sempre estão cheios dessas bolinhas... É claro que vira e mexe ela derruba o lixo para brincar com quantas bolinhas de papel conseguir! Nós também aparecemos bastante nas tiras, mas somos só coadjuvantes dessa gatinha incrível que só apronta e cria situações que deixam a gente de cabelo em pé. Espero que você goste da Kelly e das tiras dela, assim como adoro desenhá-las e conviver com essa gatinha maluca! - Gisela Pizzatto

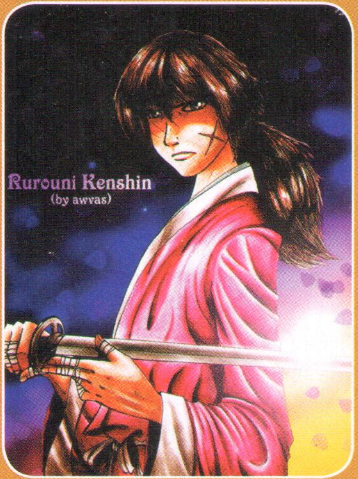

KELLY EM
"GATO SIAMÊS"
OLHA! ACHEI UM SITE QUE FALA TUDO SOBRE GATOS!
É?
É?
OLHA! ESTÁ FALANDO SOBRE SIAMESES!
...
DIZ AQUI QUE ELES SÃO CURIOSOS, DOIDOS E HIPERATIVOS.
NADA A VER!
GPIZZATTO...05


Izaackque 2007
ナルティメットヒーロー

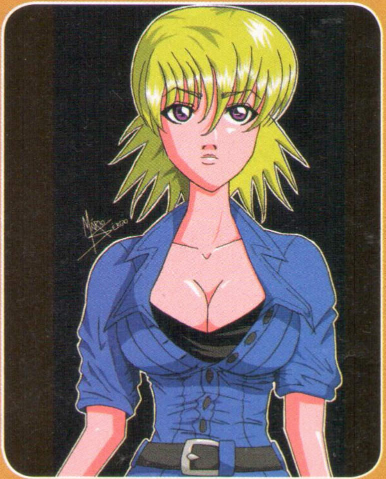
Izaack que D. Paz



Alan Belo


Rurouni Kenshin
(by awvas)

Anderson de Souza



Mario Sergio

Checklist de Setembro

Por Otávio Moulin

O grande destaque para o mês de Setembro é o lançamento do filme e OVAs de Os Cavaleiros do Zodíaco pela Playarte, até então lançados no Brasil somente em VHS. Todos foram redublados e remasterizados e contam com extras exclusivos da edição brasileira. Os títulos são A Grande Batalha dos Deuses, Saint Seiya – O Santo Guerreiro, Os Guerreiros do Armagedon – A Batalha Final e A Lenda dos Defensores de Atena – O Filme.

OS PRIMEIROS FILMES DA SÉRIE - VOL.2
INÉDITO EM DVD NO BRASIL!
OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
A GRANDE BATALHA DOS DEUSES
PlayArte

Para venda direta, já relacionados em edições anteriores, estão Espelho (Europa Filmes), O Vingador da Noite (Focus), A Promessa (Swen) e Ódio (Europa Filmes). O filme Yamato (Fox) teve seu lançamento adiado e chegará este mês nas locadoras.

Lady Vingança

(Sympathy for Lady Vengeance, COR, 2005) De Chan-wook Park, Com Yeong-ae Lee, Min-sik Choi. 112 min. Platina [Locação]

Terceiro filme da chamada trilogia da vingança, do mesmo diretor de Oldboy. Bela mulher é condenada injustamente como autora de seqüestro e assassinato, sendo encarcerada por 13 anos e perdendo a guarda da filha. Na cadeia ela elabora um plano de vingança contra o homem que a incriminou e, quando sai, descobre que por trás de tudo há um terrível segredo.

Morrer ou Viver 2

(Dead or Alive 2: The Birds, JAP, 2000) De Takashi Miike. Com Riki Takeuchi, Sho Aikawa. 97 min. Europa [Locação]

Otamoko é um assassino profissional que não consegue completar uma missão mas decide ficar com o dinheiro pago pelo serviço assim mesmo. A ação irrita simplesmente as maiores famílias da Yakuza e das Tríades, transformando o matador em uma isca fácil. Desesperado, ele chama a ajuda de Sawada, um velho colega, e juntos decidem abrir seu caminho à bala.

O Hospedeiro

(The Host, COR, 2006) De Joon-ho Bong. Com Kang-ho Song, Hie-bong Byeon. 119 min. Swen [Locação]

Quando um monstro gigante surge das águas do rio Han, uma multidão parte desesperada para escapar do ataque da criatura. Uma garota é levada e sua família, diante de vários conflitos, resolve tentar resgatá-la enquanto foge da quarentena imposta pelo governo coreano com ajuda de forças norte-americanas.

O Jovem Mestre do Kung-Fu

(The Young Master, HKO, 1980) De Jackie Chan. Com Jackie Chan, Yuen Biao. 110 min. Platina [Venda]

Em um grande duelo de leões alegóricos, o ingênuo Dragon é confundido por um colega trapaceiro e expulso de sua escola. Para limpar seu nome, ele deve encontrar aqueles que armaram contra ele, no caso, uma escola rival liderada por um temível lutador.

Tekkonkinkreet

(Tekkonkinkreet, JAP, 2006) De Michael Arias. Com vozes de Kankuro Kudo, Yu Aoi. 100 min. Sony [Locação]

Black e White defendem sua cidade com garras de dentes das outras gangues, mas encontram o maior dilema de suas jovens vidas quando se envolvem em uma grande batalha, quando um perigoso gangster chamado Snake inicia um grande ataque contra um perigoso criminoso chamado Suzuki.

Ligação Perdida

(One Missed Call, JAP, 2003) De Takashi Miike. Com Kazue Fukiishi, Atsushi Ida. 113 min. Alpha [Locação]

A jovem Yoko recebeu uma misteriosa ligação, que parecia dela mesma mas três dias no futuro. Quando a data chegou, o conteúdo da ligação se concretiza e Yoko morte de uma causa desconhecida. Só resta agora o esforço de sua amiga Yumi, que decide investigar o caso com a ajuda de um detetive de polícia.

ENGINE

O que um piloto tem a ver com orfanato?

Por Guiliano Peccilli

Tendo uma excelente fotografia e trazendo para o universo dos doramas as corridas, em Engine vemos carros na pista, as garotas em trajes mínimos, e também pilotos fazendo de tudo para chegar ao seu melhor tempo.

Outro ponto fortíssimo é a música-tema do seriado "I Can See Clearly Now", com o cantor Jimmy Cliff, enquanto a música do protagonista é "Angel", do grupo Aerosmith. Optando por duas músicas de artistas bastante conhecidos no mundo inteiro, eles acertaram em cheio, tornando-se ideais para a imagem que o seriado quis transmitir.

E assim começa a história de Jiro Kanzaki, um piloto da Fórmula 3000 que tem o sonho de chegar na Fórmula 1. Sendo segundo piloto, Jiro arranja uma briga com o piloto "cabeça" de seu time, após uma batida quando Jiro queria o ultrapassar e ganhar a corrida. O resultado da briga é sua demissão e ele volta para o Japão depois de cinco longos anos fora.

Jiro, ao chegar, percebe que as coisas não estão como antes. Sua casa virara um orfanato, do qual seu pai e sua irmã são os donos. A Casa do Vento tem doze crianças e ele terá que trabalhar lá caso queira morar ali novamente. Ele acaba descobrindo que sua irmã, Chihiro, voltou a morar com o pai, por causa do divórcio, no entanto não entende o motivo de seu pai, Takeshi, ter aberto um orfanato.

Ele conhece a professora que cuida das crianças, Tomomi Mizukoshi, que o define como um péssimo exemplo para as crianças, mas acaba descobrindo que pode estar profundamente errada. Além dela, o professor Motoichiro Torii também não gostou nada da chegada do rapaz. Uma das pouquíssimas pessoas a seu favor é a cozinheira Eiko Ushikudo.

As crianças e o orfanato

Daisuke é o garoto revoltado da turma. Com luzes avermelhadas no cabelo, ele é um adolescente que teve problemas com os pais, mas mesmo não assumindo, gosta da família que ganhou no orfanato, e se preocupa com todos que vivem ali.

Harumi é uma das garotas mais bonitas, tendo por volta de 16 anos, seus pais se divorciaram, fazendo com que ela não tenha uma boa relação com a mãe. Independente, ela tenta sair do orfanato, quando encontra um namorado disposto a se casar com ela.

Tooru e Aoi são irmãos e vieram para o orfanato depois que seu pai foi preso ao matar a própria esposa. Tooru não sabe, mas Aoi — apesar da idade — conhece toda a história, mesmo fazendo de conta que não sabe quando Tooru desconversa.

Shuhei é uma criança-problema, tendo em seu "currículo" passagens por quatro outros orfanatos; todos os seus pais adotivos o devolveram por ele não demonstrar sentimentos.

Shunta perdeu seus pais muito cedo. Ele é muito amigo do Akira, e também desenvolve uma bela amizade com Jiro, gerando muitos momentos engraçados.

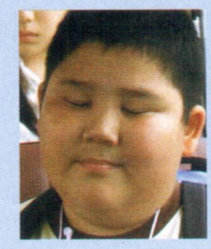
Akira é um garoto que sempre costuma inventar histórias; por não achar graça na verdade, ele acabou se tornando conhecido por suas mentiras. O pai de Jiro acredita que essa "qualidade" dele pode torná-lo um grande escritor no futuro.

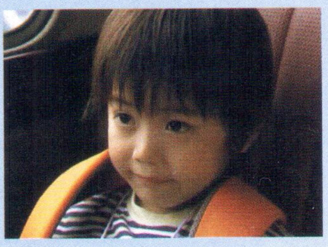
Morio é um garoto acima do peso que veio parar no orfanato, numa promessa que seu pai voltaria quando estivesse consolidado num emprego e com a vida arrumada. Bêbado e gerando maus-tratos, o pai de Morio não aceitou o fracasso na vida profissional, e desconta as frustrações em seu filho.

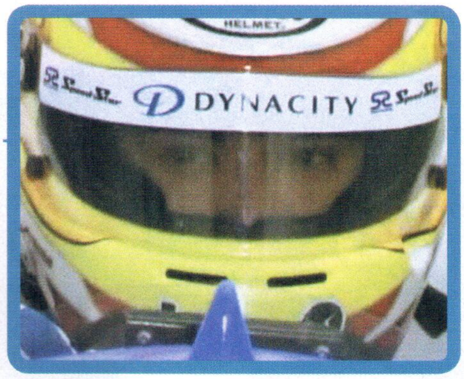
Nao é uma garota que deseja se tornar um ídolo, tendo o pai no hospital e a mãe trabalhando excessivamente, ela decidiu ficar por um curto período de tempo no orfanato.

Yukie é uma garota tímida, sincera e que sempre está chorando por não ter tido o carinho dos pais. Ela é muito amiga de Misae, a mais velha do grupo, e que está estudando para o vestibular. Foi abandonada pelos pais.

Nanae é a mais nova do grupo. Tendo poucos anos de vida, veio de uma gravidez inesperada entre jovens. Ela se tornou o xodó do orfanato, sendo a mais paparicada.

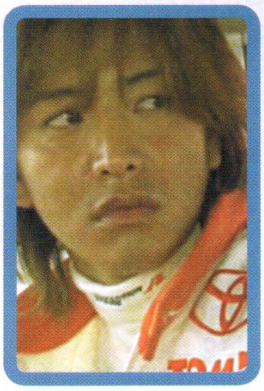






Surge um grande rival...

Ao retornar para o Japão, Jiro encontra um piloto em seu lugar: Hiroto Sugawara, que ao perceber que Jiro quer ocupar um espaço que é seu cria uma rivalidade que será um dos pontos altos da série. Jiro chega a pedir ao treinador mais uma chance. Hiroto sugere uma corrida entre os dois. O resultado é uma corrida acirrada com Jiro ganhando e humilhando o jovem piloto. O treinador desconversa a aposta da corrida, oferecendo o emprego de mecânico a Jiro. Uma forma "honrosa" dele ainda pertencer à equipe. Seria pegar ou largar.



Mecânico ou piloto?

Por essa, Jiro não esperava. Eiko fala pra ele uma frase que é quase um soco no estômago: "Tornar-se mecânico é aceitar que não será mais um piloto e deixar de lado a paixão de guiar um carro." Aceitar ou não aceitar? Acreditando que isso seja apenas um teste do treinador, ele decide aceitar o convite de emprego do seu antigo treinador, virando o novo mecânico da "Ichinose".

Brigas e fechamento do orfanato!

Tudo começa a ruir no orfanato, quando Tooru, para evitar que sua irmã Aoi saiba a verdade sobre seus pais, espanca companheiros de escola que ameaçam revelar a verdade. O fato chega às mães vizinhas da casa...

Os problemas continuam e Harumi anuncia que vai se casar, prevendo seu abandono do orfanato e a escola, mas o noivo muda de idéia, fazendo o problemático Daisuke sair de casa e esmurrar o ex-namorado da Harumi. O fato chega aos ouvidos da região, fazendo mais uma vez os moradores acreditarem que o orfanato deve ser fechado, e uma das soluções para forçar o fechamento é o aumento do aluguel da casa.

Jiro decide mais uma vez pedir pro treinador, para entrar numa corrida e com o prêmio garantir o aluguel do orfanato por mais um tempo. Assim começa o arco final que nos despede de Engine. Será que Jiro conseguirá o prêmio depois de tanto tempo parado?

Um elenco de primeira...

Comecemos pelo ator e cantor Takuya Kimura que interpretou o piloto Jiro Kanzaki. Ele é membro da banda Smap, uma das mais conhecidas do Japão.

No papel da professora Tomomi Mizukoshi, a atriz Koyuki faturou o prêmio de melhor atriz no 45th Television Academy Awards. Entre os destaques dela no Brasil, vale a atuação em O Último Samurai e Eragon.

Outra atriz que merece destaque é a Matsushita Yuki, que fez a irmã do Jiro, Chihiro Kanzaki, que tem entre outros destaque, o dorama Sekai no Chuushin, de Ai wo Sakebu.

Entre as crianças, temos o ator Yuto Nakajima, que faz o garoto Shuhei. Ele também atuou no dorama Nobuta wo Produce, como irmão mais novo do personagem Shuji. Ele participa de duas bandas mirins: a J.J Express e a Tap Kids.

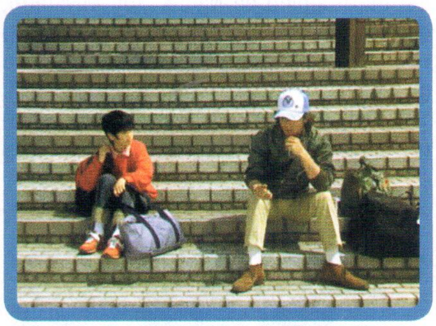
O personagem Shunta Kanemura foi interpretado pelo Komura Yuta (visto no dorama Kiken na Aneki).

Harumi Hida foi interpretada por Erika Toda e já falamos dela por aqui em Nobuta wo Produce, onde atuou como Mariko. Ela também fez Death Note 1 e 2, interpretando Misa Amane. Por fim, ela também atuou em Hana Yori Dango 2.

A atriz Ueno Juri fez a veterana do orfanato, Misae Hoshino. Entre seus destaques, atuou no filme Swing Girls, sobre um grupo de estudantes bagunceiros que querem formar um grupo musical. Ela também atuou no dorama premiadíssimo Nodame Cantabile.

Yukie Ninomiya foi interpretada pela jovem atriz e modelo Kaho.

Tooru, de Aoi, foi interpretado por Daiki Arioka (que fez uma participação especial no tokusatsu Gaoranger, além de ser companheiro do Yuto na banda mirim J.J Express).



Por Guiliano Peccilli

R
ORANGE RANGE
ヴィテラ・ラ・コンタクト

Orange Range

Embalando justamente os dois animês mais famosos do momento, dificilmente você ainda não ouviu falar de Orange Range. São eles os responsáveis pelo terceiro encerramento de Naruto e pela primeira abertura de Bleach.

A banda começou tocando covers de diversos artistas, seguindo o caminho de uma banda indie. Tendo em sua formação original seis membros: três cantores e três instrumentistas, o grupo veio de uma reunião de amigos, ainda no colégio.

Tudo começou quando Kazuhito "Kat-chan" Kitao e Naoto Hiroyama se juntaram para formar uma banda. Logo, se juntaria a eles um outro amigo de Naoto, Yoh Miyamori, que se tornaria o baixista. Depois, ganhariam reforços, com a chegada do irmão mais novo de Yoh, também no vocal, Ryo Miyamori. Yamato Ganeko foi o último membro, também ocupando a posição de vocalista.

Quem é Quem

Naoto Hiroyama – Nasceu no dia 5 de maio de 1983. É guitarrista da banda. Aqui vem a parte engraçada sobre ele, Naoto ganhou a posição de líder da Orange Range, num torneio de três rounds de Jaken-Pon. Atualmente, é o único membro fundador, já que seu companheiro Katchan saiu do grupo por problemas de tendinite; Ryo Miyamori nasceu no dia 1 de outubro de 1985 e é o vocal baixo (low vocals) da banda (ele é irmão do Yoh Miyamori); Yamato Ganeko nasceu no dia 14 de janeiro de 1984 e é o vocal alto (high vocals) do Orange Range. Além de músico, ele era o melhor jogador de basquete de sua escola.

Continuando, Yoh Miyamori nasceu no dia 11 de dezembro de 1983. Ele é o baixista do grupo. Ele é irmão mais velho de Ryo Miyamori e foi quem o convidou para entrar para o Orange Range; Hiroki Hokama nasceu no dia 29 de junho de 1983. Ele é o vocal médio (mid-range) da banda.

Não podemos nos esquecer de Kitao Kazuhito "Katchan", que nasceu no dia 19 de junho de 1983. Ele era o baterista que saiu em 2005 por problemas de tendinite, e até hoje não retornou ao grupo.

Fase Spice Music

A banda começou a ser conhecida em eventos escolares e também em pequenas casas de show. Em 2002, eles assinaram contrato com o selo musical Spice Music's Japanese Division, lançando seu primeiro trabalho de maneira comercial. O miniálbum Orange Ball demonstrava o potencial da banda, além de estrear na 258ª posição da Oricon. Orange Range deixava de ser apenas mais uma banda de Okinawara e ganhava status em outras regiões do Japão. Lembrando que o Orange Ball continha entre suas faixas, o primeiro single do grupo, o Michishirube, lançado quando eles ainda eram uma banda indie.

Fase Sony Music

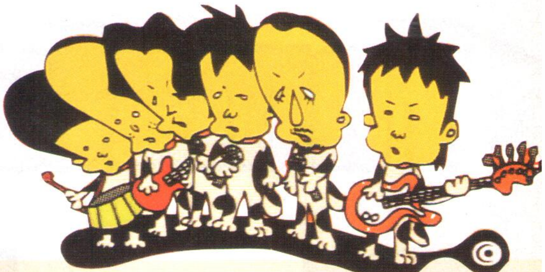
No ano seguinte, a banda sairia do Spice Music e se mudaria para o selo mainstream Sony Music. Seu terceiro single "kirikirimai" foi o lançamento da banda pela nova gravadora, alcançando a 50ª posição da Oricon.

O seu segundo single pela Sony e quarto de sua biografia, Shanghai Honey, foi um sucesso ainda maior, vendendo 222.385 cópias e alçando a 5ª posição da Oricon.

Naruto - "Viva Rock ~Japanese Side~

Alçando o sucesso em pouco tempo, a banda logo teria uma de suas músicas inseridas num dos animês que a Sony Music coordena à trilha sonora. A resposta viria com um certo ninja bastante popular no mundo inteiro, assim, em outubro de 2003 chegava às lojas a música Viva★Rock, o terceiro encerramento da série. Estreando no episódio 52 e permanecendo como tema até o episódio 63.

Seu próximo single, Rakuyou, foi usado como trilha do comercial da Daiichi Kosho Mero Dam.



1st Contact

Tendo um ano maravilhoso, a banda lançaria seu primeiro álbum em dezembro de 2003. Orange Range conseguiu o 2º lugar da Oricon, vendendo 690.282 cópias, em decorrência a uma legião de fãs que conquistou durante o ano.

O álbum 1st Contact, além de colocar a banda no topo da Oricon, tornou-se o 15º álbum mais vendido de 2004. Uma vendagem impressionante, lembrando que a Sony lançou o primeiro trabalho do grupo pela gravadora, apenas em julho daquele ano.

ORANGE RANGE
1st CONTACT

Dorama Fire Boys ~Megumi no Daigo~

O grupo começaria 2004 relançando seus dois primeiros singles na fase indie, num novo single pela Sony. Assim, os trabalhos Michishirube e Kirikirimai foram relançados no trabalho "Michishirube ~a road home~".

A canção Michishirube ainda seria utilizada como encerramento do dorama Fire Boys ~Megumi no Daigo~.

A série é sobre Daigo (interpretado por Yamada Takayuki, Densha Otoko, o filme), um adolescente que quer se tornar o bombeiro, e acaba se envolvendo em diversas confusões.

Locolotion – Surge o plágio

Como nos sabemos, a banda surgiu fazendo covers de diferentes artistas, assim não seria de se espantar que suas músicas viessem desses artistas que eles imitavam no palco antes da fama. O problema de plágio veio com o trabalho "Locolotion", o seu sétimo single. Encontraram diversas similariedades com o sucesso "The Loco-motion" escrito por Carole King e Gerry Goffin, hit original de Little Eva em 1962. Mesmo explicando o sistema de inspiração do grupo, a resposta não convenceu e o single "Locolotion" foi considerado plágio de "The Loco-motion", sendo creditado posteriormente para seus supostos criadores.

Hana – o Single mais vendido do grupo e novo álbum

O oitavo single de Orange Range, intitulado Hana, com certeza marca recordes que até então ainda não foram superados pelo grupo. Hana entre seus méritos, ficou durante 50 semanas na lista da Oricon e vendeu 999.322 cópias. O álbum musiQ saiu quase um ano depois do anterior, o 1st Contact. Chegando ao primeiro lugar da Oricon, o álbum tornou-se o de maior êxito, chegando a impressionantes 2.630.763 cópias vendidas.

Bleach - * ~Asterisk~

A música "* ~Asterisk~" é uma das gratas surpresas do animê Bleach. Vendendo 628.329 cópias, foi a primeira abertura da série, ficando no ar durante os primeiros 25 episódios. O single ficou em primeiro lugar da Oricon, permanecendo na lista pelas 22 semanas consecutivas.

Tendinite ou diferenças criativas

Em 2005, o Kitao Kazuhito "Katchan" deixava o grupo, alegando que por problemas de tendinite, não poderia ser mais baterista do grupo. Mais tarde, a mídia japonesa acabou descobrindo que a verdadeira razão dele ter saído foi por "diferenças criativas".

Onegai! Señorita e o 3º álbum...

Aproveitando o boom do best seller Densha Otoko, a banda prestou sua homenagem com o single "Onegai! Señorita". Enchendo de referências de animês e tokusatsu, o clipe reconta a famosa história do otaku que se apaixonou por uma linda garota no metrô. O terceiro álbum do grupo, "ИATURAL", foi lançado em outubro de 2005 e também conseguiu o primeiro lugar da Oricon, mas dessa vez vendendo "apenas" 919.650 cópias.

Champione – Copa 2006 na Alemanha

Logicamente, essa não é uma das Copas do Mundo que gostamos de relembrar. Mas deixando de lado a péssima motivação do time brasileiro, o grupo Orange Range gravou o seu primeiro single em 2006, intitulado "Champione". A música tornou-se a tema oficial da Copa do Mundo na Alemanha.

Sayonara – O fim da banda?

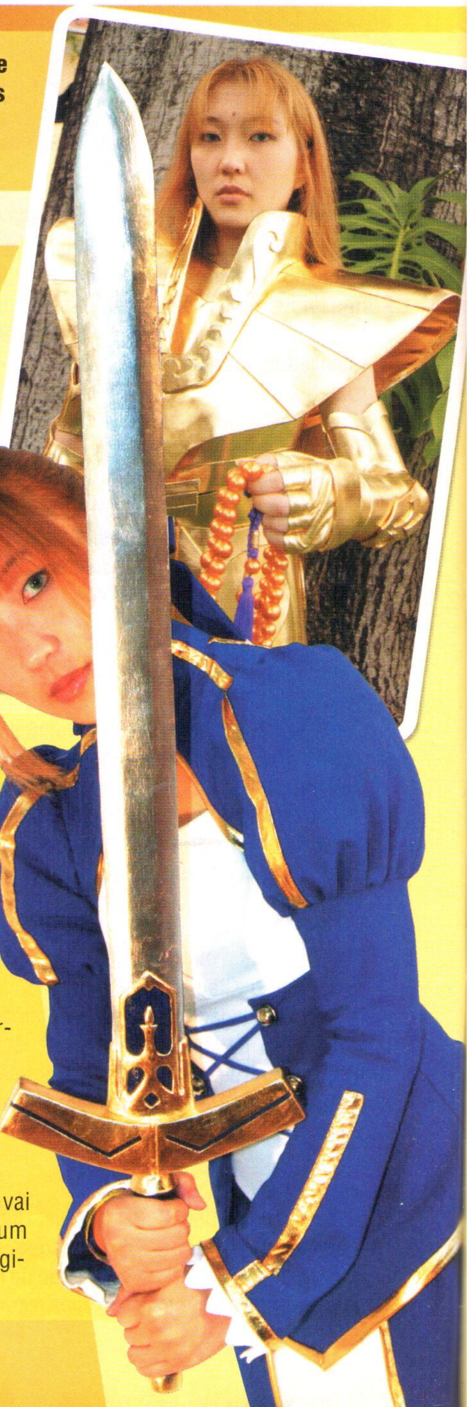
Muito se especulava sobre o lançamento desse que seria o décimo sexto single do grupo. Os fãs consideram que este foi o encerramento da primeira fase, trazendo novos estilos e influências. Isso só o tempo dirá. Sayonara foi o tema do dorama "Teppan Shoujo Akane!!", estrelada por Horikita Maki, conhecida por Nobuta wo Produce, Kurosagi e Densha Otoko.

Yamato Cosplay Cup & Circuito Cosplay

Encerra-se as duas maiores competições de cosplay de 2007

Por David Denis Lobão

Ao longo dos últimos meses você leu aqui na Neo Tokyo informações sobre o Circuito Cosplay e o Yamato Cosplay Cup, as duas maiores competições de cosplay individuais do país. Os resultados dos dois campeonatos saíram no evento Anime Friends 2007 e você confere, aqui na Neo Tokyo, a revista oficial do YCC e do Circuito Cosplay.



As diferenças do Yamato Cosplay Cup e do Circuito Cosplay

O Yamato Cosplay Cup, ou YCC como é mais conhecido, é uma competição que visa unir cosplayers de todo o país em um único dia. Para isto são reunidos 22 participantes de todas as regiões do Brasil, que se classificaram em etapas regionais, para disputar a final em São Paulo, durante o Anime Friends.

São 22 participantes que se reúnem para fazer duas apresentações e receber três notas dos jurados: Tradicional (apresentação fiel ao personagem), Desfile (nota pela roupa) e Livre (nota pela criatividade).

Já no Circuito Cosplay, o participante deve acumular pontos ao longo de um ano inteiro para tornar-se o melhor e ganhar uma moto. O Circuito é uma competição que inicia-se no evento Anime Fantasy e continua nas convenções: Ressaca Friends, Anime Dreams e Anime Friends.

São no total 14 dias de competição, onde vence quem possui a maior pontuação no segundo domingo do Friends. Nesta competição, as notas válidas são apenas as da categoria tradicional.

A grande campeã

Apesar de suas diferenças, os dois campeonatos possuem algo em comum: A vencedora. Andressa Miyazaki, mais conhecida como Lilithy, consagrou-se como a campeã tanto do Yamato Cosplay Cup, quanto do Circuito Cosplay.

Moradora de Guarulhos (Estado de São Paulo), Lilithy é uma cosplayer canceriana de 28 anos que conquistou o público brasileiro com cosplays complicados e apresentações extremamente criativas (que já estão cativando pessoas do mundo inteiro, através do YouTube).

Com muito talento, Lilithy conseguiu sua vaga para a final do YCC e fez um verdadeiro show no palco do Anime Friends, com apresentações usando a armadura da Deusa Athena de "Cavaleiros do Zodíaco".

Durante o Circuito Cosplay, Lilithy foi ainda mais longe e conseguiu se superar a cada evento. Em 2006, Lilithy terminou o Circuito em terceiro lugar, mas com muita determinação a cosplayer foi mais longe e venceu em 2007. Com o resultado, Lilithy surpreendeu o público com a armadura de Athena no Anime Fantasy e com o Gyodai ("Changeman") no Ressaca Friends 2007.

Lilithy fez vários fãs ao longo de 2007, inovou a maneira de se apresentar (construindo cenários), colecionou títulos (venceu o Ressaca Friends e o Anime Fantasy) e por fim teve um grande final ganhando com chave de ouro o Yamato Cosplay Cup 2007 e o Circuito Cosplay 2007. Realmente, uma tarefa nada fácil.

Os demais vencedores que ficaram com a prata e o bronze das competições foram: Simone Setti (segundo lugar no YCC), Thaís Jussim (terceira colocada no YCC), Lucyana Reimão (Vice-campeã do Circuito Cosplay) e Vinicius Ayres (o bronze do Circuito Cosplay). Você vai conhecer melhor cada um destes cosplayers nas páginas a seguir.

Entrevista com a campeã

NT - Como você se preparou para o Circuito Cosplay? Que roupas você usou?

Andressa - O que mais me ajudou nesse Circuito de 2007 foi ter cosplays já encaminhados que eram do Circuito passado. Com isso, em pouco tempo consegui ter cosplays trabalhosos para poder participar. Os cosplays que usei nesse Circuito foram: Athena ("Saint Seiya"), Saber ("Fate Stay Night"), Shaka ("Saint Seiya"), Gyodai ("Changeman"), April ("Coyote Ragtime Show"), Margery Daw ("Shakugan no Shana") e Rau Le Creuset ("Gundam Seed")

NT - Resumindo tudo, você esperava ganhar em um único mês dois concursos tão grandes e com tantos competidores bons? Qual a sensação da vitória agora? Quer fazer o quê, agora? Descansar?

Andressa - Desde o começo investi no Circuito e não pensei muito em outras competições. O YCC foi uma surpresa mesmo, pois só comecei a pensar nele e planejar as coisas dois meses antes. Tinha muita gente boa concorrendo e achei que não conseguiria ficar entre os três primeiros. Ganhar dois concursos grandes de uma vez foi muito bom. Uma sensação de realização, de que todo o esforço valeu a pena e um alívio por ter dado tudo certo. Foi muito cansativo trabalhar em tantos cosplays para os últimos concursos, agora eu quero descansar um pouco. Vamos ver se eu consigo (risos)

NT - Na etapa final, você não usou nenhum cosplay novo. Já esperava a vitória?

Andressa - Eu tinha uma boa vantagem nos pontos, mas estava preocupada com o resultado. Queria ter feito pelo menos um cosplay para pontuar, mas na correria com o WCS e YCC acabou não dando tempo e também estava muito cansada.

NT - E o YCC como foi? Como você se classificou? Como foi vencer?

Andressa - Quando me classifiquei para o YCC nem sabia direito o que era, ainda não tinha sido divulgado e era tudo novidade. Foi uma surpresa muito legal. Até umas duas semanas antes da final eu estava muito desanimada, não tinha idéias de apresentação, algumas coisas deram errado na hora de refazer partes do cosplay de Athena. Só comecei a me animar na última semana, mesmo. Nem acredito que consegui ganhar, valeu todo o esforço.

NT - Seus dois cosplays mais famosos foram o Gyodai e a Deusa Athena, como foi construí-los? O que você usou pra fazer?

Andressa - Quando pensei no Gyodai não esperava que conseguisse fazê-lo. Foi um dos resultados que mais gostei. Ele tem uma estrutura de papel machê na cabeça, EVA no corpo e tecido nos braços. Para fazer a textura da pele usei jornal com fita adesiva e, para dar a uniformidade, uma camada de látex. Para pintar, usei tinta acrílica e uma camada de cola branca para dar um pouco de brilho.A Athena foi uma das piores experiências com cosplay e uma das melhores ao mesmo tempo. Tive muitos problemas na confecção, coisas que foram mal planejadas e acabou não ficando como eu queria. Fiquei muito surpresa e feliz com a reação do público. Ela possui partes flexíveis e rígidas. As flexíveis são feitas de EVA forrado com tecido dourado. As partes rígidas são de papel machê e algumas de fibra de vidro. As asas são de acetato, também forrado com tecido dourado.

NT - Você vai participar das próximos edições do YCC e do Circuito Cosplay? Quais são seus planos e cosplays futuros?

Andressa - Ainda não sei se vou participar. Vou continuar fazendo cosplays só que num ritmo menor para poder descansar, mas tudo depende da empolgação e do tempo disponível. Ainda tenho alguns personagens que gostaria de fazer, mas é melhor não contar para não estragar a surpresa.

Fotos: *Divulgação / Odair Vieira dos Santos / Arquivo Pessoal / Danilo Legato / Cosplay Brasil*

Resultado do Circuito Cosplay 2007

1° lugar: Andressa Miyazaki "Lilithy"
107 pontos
(Guarulhos – SP)

2° lugar: Lucyana Reimão
90 pontos
(São Paulo – SP)

3° lugar: Vinicius Ayres "Comanche"
82 pontos
(São José dos Campos – SP)

4° lugar: Simone Setti "Simulation One"
76 pontos
(Sorocaba – SP)

5° lugar: Juliana Alves "Tsukino"
65 pontos
(São Paulo – SP)

6° lugar: Marcos Paulo
7° lugar: Gabriel Braz "Hyoga de Toalha"
8° lugar: Marcelo Fernandes "Vingaard"
9° lugar: Jorge Lee
10° lugar: Vitor de Castro "Jester-Mor"

Resultado do Yamato Cosplay Cup 2007 - Brasil

1º lugar: Andressa Miyazaki "Lilithy"
29,44 pontos
Athena ("Cavaleiros do Zodiaco")

2º lugar: Simone Setti "Simulation One"
28,22 pontos
Kirin ("PetShop of Horrors")

3º lugar: Thais Jussim "Yuki"
27,17 pontos
Sesshoumaru ("InuYasha")

4º lugar: Marcelo Fernandes "Vingaard"
26,00 pontos
Inuyasha ("InuYasha")

5º lugar: Leonardo Lanna "Leo-Kun"
25,22 pontos
Adam Kadmon ("Angel Sanctuary")

6º lugar: Gabriel Niemietz "Hyoga de toalha"
7º lugar: Catarina Villagrand "Bruxa 71"
8º lugar: Gláucia Palhares "Jade"
9º lugar: Tiago Diemer
10º lugar: Leonardo Doneda "Kamui"

Lucyana Reimão

A segunda colocada do Circuito Cosplay 2007

Por David Denis Lobão

Lucyana Reimão começou recentemente sua "carreira" como cosplayer, mas não parou mais. Após fazer vários cosplays de desenhos e games desconhecidos pela maioria do público ela apostou no saudosismo e levou para a final do Circuito Cosplay 2007 muitos clássicos como "Arquivo X", "Guerra nas Estrelas" e "Cavalo de Fogo". Lucyana é a prova viva de dois aspectos bem importantes dos concursos de cosplay: 1. Um cosplayer "novato" com esforço e dedicação consegue excelentes resultados e grandes prêmios. 2. Não é preciso grandes roupas e armaduras para estar entre os melhores. Boas idéias e muita criatividade também conta, e muito. Então, com vocês, a vice-campeã do Circuito Cosplay 2007:

NT – Como você decidiu participar do Circuito Cosplay 2007? Que cosplays utilizou na competição?

Lucyana - Na verdade, eu não tinha intenção de participar do Circuito. Tinha muita vontade de participar, mas ir somente com essa intenção em um evento ou concurso pode decepcionar. Fiz dois cosplays para participar do Anime Fantasy 2006 porque já tinha esses planos e queria me divertir. Não esperava conseguir 2º e 4º lugares com meus cosplays, justamente porque havia errado em umas das apresentações e o nível de cosplays no evento estava alto. Não fiquei para a premiação e surpreendentemente consegui muitos pontos logo no começo o que me deu forças e incentivos para investir no Circuito Cosplay 2007. Os cosplays usados no Circuito Cosplay 2007, foram: Anime Fantasy 2006: Marie ("Atelier Marie") e Hoihoi-san ("Interceptor Doll Hoihoi-san"); Ressaca Friends 2006: Alicia ("Bullet Witch") e Adora ("Magna Carta"); Anime Dreams 2007: Komugi-chan ("Nurse Witch Komugi-chan Magikarte"), San ("Mononoke Hime"), Hikaru Shidou ("Guerreiras Mágicas de Rayearth") e Nanako Shichigusa ("Amazing Nurse Nanako"); Anime Friends 2007: Dana Scully ("Arquivo X"), Padme Amidala ("Guerra nas Estrelas - Star Wars"), Sarah ("Cavalo de Fogo"), Gracie Lou ("Miss Simpatia"), Luluzinha ("Little Lulu") e Magical Mii ("Popotan").

NT – Qual a sensação de terminar o campeonato em segundo lugar?

Lucyana - Eu ainda não to acreditando! (risos) No momento em que revelaram o 2º lugar fiquei catatônica, sem acreditar e sem saber o que falar, também. Já estava muito emocionada de estar entre os 10 finalistas e quando começaram a anunciar os nomes comecei a chorar. Acredito que me esforcei para manter o 3º lugar e não esperava melhorar minha posição, pois quem ocupava o 2º lugar (Vinicius "Comanche") tem muito talento e se apresentou maravilhosamente bem no Anime Friends fazendo cosplay de Robocop, um clássico dos anos 80! Sinto que terminar o Circuito nessa posição é o sonho de muitos cosplayers, porque é uma forma de ser reconhecida pelo seu trabalho. Eu diria que é um misto de emoção, felicidade e realização!

NT – Quais os seus planos para o Circuito Cosplay 2008?

Lucyana - Meus planos para o próximo Circuito já estão quase que completamente fechados. Talvez aconteçam algumas mudanças, pois até a próxima Friends tem muito tempo pela frente. Posso adiantar que meus dois próximos cosplays já estão com a costureira e são vestidos bem trabalhados, sendo um mais elegante e outro mais fofinho! Um dos cosplays de dezembro já está quase pronto! Já tenho todas as imagens de referência e em agosto começo a fazer os acessórios e freqüentar a (rua paulistana) 25 de Março novamente (risos). Prefiro manter sigilo sobre os personagens que farei cosplay para se tornar mais emocionante e surpreendente. Espero me divertir muito e que, com meus cosplays e apresentações, o público também faça parte dessa diversão!

Fotos: *Padme Amidala (Tang), Luluzinha (Koku), Marie (Koku), Komugi (Aka Draven) e Adora (Neonights).*

Simone Setti

A vice-campeã do Yamato Cosplay Cup

Simone Setti, ou melhor Simulation One, é uma das cosplayers que mais se destacaram no ano passado entre os brasileiros. Em um único ano, Simone ganhou importantes eventos na categoria livre (ajudando a valorizar este tipo de apresentação), criou Teatros Cosplays de Sailor Moon e conquistou importantes títulos no Yamato Cosplay Cup e no Circuito Cosplay. No YCC (Yamato Cosplay Cup) Simone foi a vice-campeã isolada da competição, garantindo a segunda maior nota em todos os quesitos de avaliação (livre, desfile e tradicional). Já no Circuito Cosplay 2007, Simone ficou na segunda colocação da competição até o final de 2006, mas acabou terminando a competição em um louvável quarto lugar. Conheça a seguir um pouco mais sobre os cosplays de Simone nas competições.

NT - Como você conquistou uma vaga para a final do YCC? Com qual cosplay? Em qual evento?

Simone - Consegui no susto! Não esperava realmente, fiz a apresentação com meu cosplay de Sailor Galáxia Caos ("Sailor Moon Stars"). Nossa, que surpresa foi quando anunciaram o ganhador! Isso aconteceu no Ressaca Friends 2006.

NT - Como foi a final do YCC pra você? Que cosplay utilizou? Como foram as apresentações?

Simone - A final foi maravilhosa! Nossa, os competidores apelaram! Apesar de alguns problemas que tive com meu cosplay, que sempre resolve quebrar, cair, descolar um dia antes, o tempo que passei com todo mundo foi ótimo! Amei conhecê-los, todos foram muito simpáticos, divertido pra caramba! Espero manter contato com todo mundo, porque realmente foi muito especial! E, nossa, os cosplays, as apresentações que tiveram, muito bonitas mesmo! Usei o cosplay de Kirin ("PetShop of Horrors"). No animê, Kirin voa e mostra sua forma animal. Queria usar esses aspectos na apresentação. E o fato de sempre ter um incenso aceso na sala dos animais da loja. Gosto muito da série, queria fazer o mais fiel possível. Já na livre, categoria que também adoro, fiz uma paródia com a roupa do personagem e seus aspectos marcantes, como a maquiagem forte e a coroa.

NT - Como você foi pra você ficar em segundo lugar no YCC? Era esperado?

Simone - Sinceramente, não esperava de jeito nenhum. Muita gente não acredita, mas não esperava mesmo! O nível estava alto demais, os participantes capricharam! E não só nas roupas, que estavam perfeitas, mas as apresentações estavam muito criativas, bem elaboradas, interpretação ótima, realmente, foi um show fora do comum! Lá atrás eu já estava babando, imagino as pessoas que assistiram, com certeza não se arrependeram! Me sinto muito honrada, não só com a premiação, mas por ter essa chance e ter participado com pessoas tão talentosas!

NT - Quais os seus planos para o Yamato Cosplay Cup 2008? E para o Circuito?

Simone - Nossa, por enquanto, eu quero só férias! (risos) Aproveitar um tempo para relaxar, vou pensar só na final do YCC deste ano! No Circuito, peguei uma colocação este ano também, fiquei muito feliz! Mas agora é diminuir a velocidade dos cosplays! Tanto o Circuito quanto o YCC consegui sem planejar, simplesmente aconteceu, o que me deixou muito surpresa e agradecida. Se acontecer de novo, nossa, ficarei muito feliz! Se não, estarei na primeira fila assistindo, porque aposto que será lindíssimo!

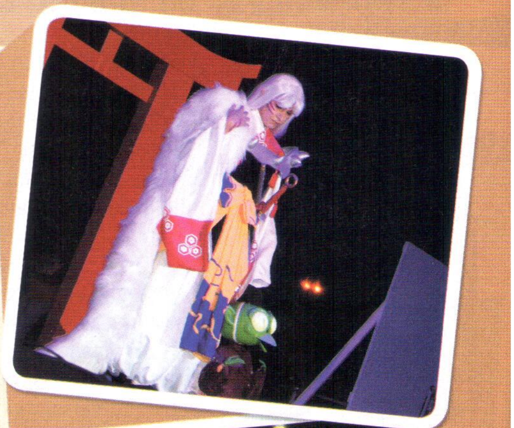
Fotos: *Kirin (Arquivo Pessoal) / Galáxia (Cosplay Brasil / Paloma)*

Thaís Yuki

A terceira colocada do Yamato Cosplay Cup 2007

Por David Denis Lobão

Thaís Jussin, ou melhor, Yuki. A cosplayer carioca já é uma velha conhecida dos fãs de animês do Brasil, tanto pelas suas apresentações em grandes eventos de animê como Anime Friends e Anime Family, quanto pelas suas aparições na revista Neo Tokyo. A cosplayer venceu o Circuito Cosplay 2006 e junto com o namorado Marcelo Fernandes (Vingaard) ficou em primeiro lugar na WCS Brasil 2007. Sua mais recente conquista foi ficar entre as três vencedoras da primeira edição do Yamato Cosplay Cup. Confira a seguir uma entrevista com Thaís.



NT – Como você conquistou uma vaga para a final do YCC? Com qual cosplay? Em qual evento?

Thaís - Conquistei a vaga no evento Anime Family 2006, no Rio de Janeiro, com o cosplay de Sesshoumaru ("Inu-Yasha").

NT – Como foi a final do YCC pra você? Que cosplay utilizou? Como foram as apresentações?

Thaís - Foi bem diversificada e concorrida. Foi ótimo conhecer cosplayers de várias partes do país, e todos muito talentosos. Apesar de alguns contratempos e atrasos na programação, para uma primeira edição foi muito bom. Usei o mesmo cosplay que me classificou. Na apresentação livre, fiz uma espécie de paródia do que normalmente vemos nessa categoria, situando a cena em seu ambiente real — a apresentação da categoria livre do YCC — mas sem sair do personagem. Tenho que agradecer ao Guilherme Briggs, que interpretou a voz que conversava comigo na cena e deixou tudo mais engraçado. A apresentação tradicional era baseada nos volumes mais recentes do mangá, uma cena que envolvia a Rin e o Jaken. Havia também um vídeo que eu e um amigo meu, o Comanche, havíamos montado — frame por frame — colocado efeitos especiais e redublado, uma cena linda do Sesshoumaru relembrando uma conversa com o pai, mas infelizmente houve uma falha no telão e alguns cadidatos não puderam usar o recurso de vídeo. Além disso, usei como cenário um portal japonês enorme e muito bonito, feito pelo meu tio DLuna, que é um grande artista. Acho que deu um toque especial de grandiosidade a cena.

NT – Após ganhar eventos importantes como o Circuito cosplay e o WCS, como você foi pra você ficar entre as três vencedoras do YCC?

Thaís - Foi ótimo! Estou muito feliz por estar entre as vencedoras, junto de cosplayers tão competentes como a Lilithy e a Simone.

NT – Quais os seus planos para o Yamato Cosplay Cup 2008?

Thaís - Não faço a mínima idéia. Mas espero participar novamente.

Fotos da apresentação: *Bruno Shinji Mamoru*

Vinicius Comanche

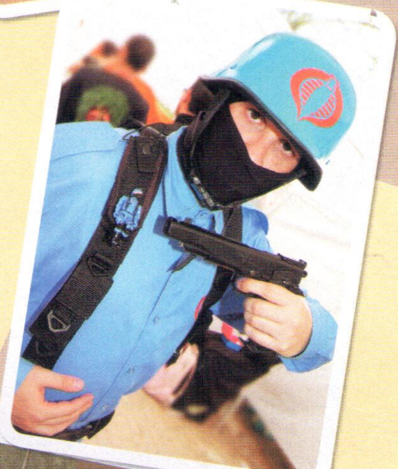
O terceiro colocado do Circuito Cosplay 2007

O jornalista Vinicius Ayres, mais conhecido como Comanche, conquistou os freqüentadores dos eventos de animê e mangá com cosplays de filmes de sucesso como "Caça-Fantasmas", "Guerra nas Estrelas" e "Robocop". Seu esforço para fazer roupas e apresentações de longas metragens de sucesso foi recompensado com o terceiro lugar do Circuito Cosplay 2007. Saiba na entrevista a seguir um pouco mais sobre Vinicius, que assim como Lucyana Reimão é um cosplayer novo, que chamou atenção no Anime Friends 2007 na pele do terrível Freddy Krueger.

NT – Como você decidiu participar do Circuito Cosplay 2007? Que cosplays utilizou na competição?

Vinicius - Na verdade, eu não imaginava que tinha chance de competir no Circuito Cosplay, muito menos de me classificar na final entre os três primeiros. Eu fui ao Anime Fantasy e acabei recebendo o 1º lugar no Concurso Tradicional Masculino. Depois, um amigo me disse que eu estava em 4º lugar e que seria bacana tentar e ver o que aconteceria. E eu decidi continuar com a brincadeira. No Circuito, usei os seguintes cosplays: Anime Fantasy 2006: Dr. Ray Stantz ("Ghostbusters – Os Caça-Fantasmas"); Ressaca Friends 2006: Super-Homem ("Superman") e Indiana Jones ("Indiana Jones"); Anime Dreams 2007: Soldado Cobra ("G.I.Joe – Comandos em Ação"), Stormtrooper ("Guerra nas Estrelas - Star Wars"), Capitão Piccard ("Jornada nas Estrelas - Star Trek") e Agente K ("MiB – Homens de Preto"); Anime Friends 2007: Freddy Krueger ("A Hora do Pesadelo"), Obi-Wan Kenobi ("Guerra nas Estrelas - Star Wars") e Alex Murphy ("Robocop").

MIB
MEN IN BLACK



NT – Qual a sensação de terminar o campeonato em terceiro lugar?

Vinicius – Indescritível. Principalmente pelas amizades e pela diversão que você fatalmente terá ao participar de um Circuito Cosplay. A galera é muito, mas muito bacana. Rapidinho você se enturma e entra pra "família"! E terminar em terceiro foi uma honra indescritível. Disputar com pessoas tão maravilhosas já é uma vitoria sem preço! Realmente, um prazer.

NT – Quais os seus planos para o Circuito cosplay 2008?

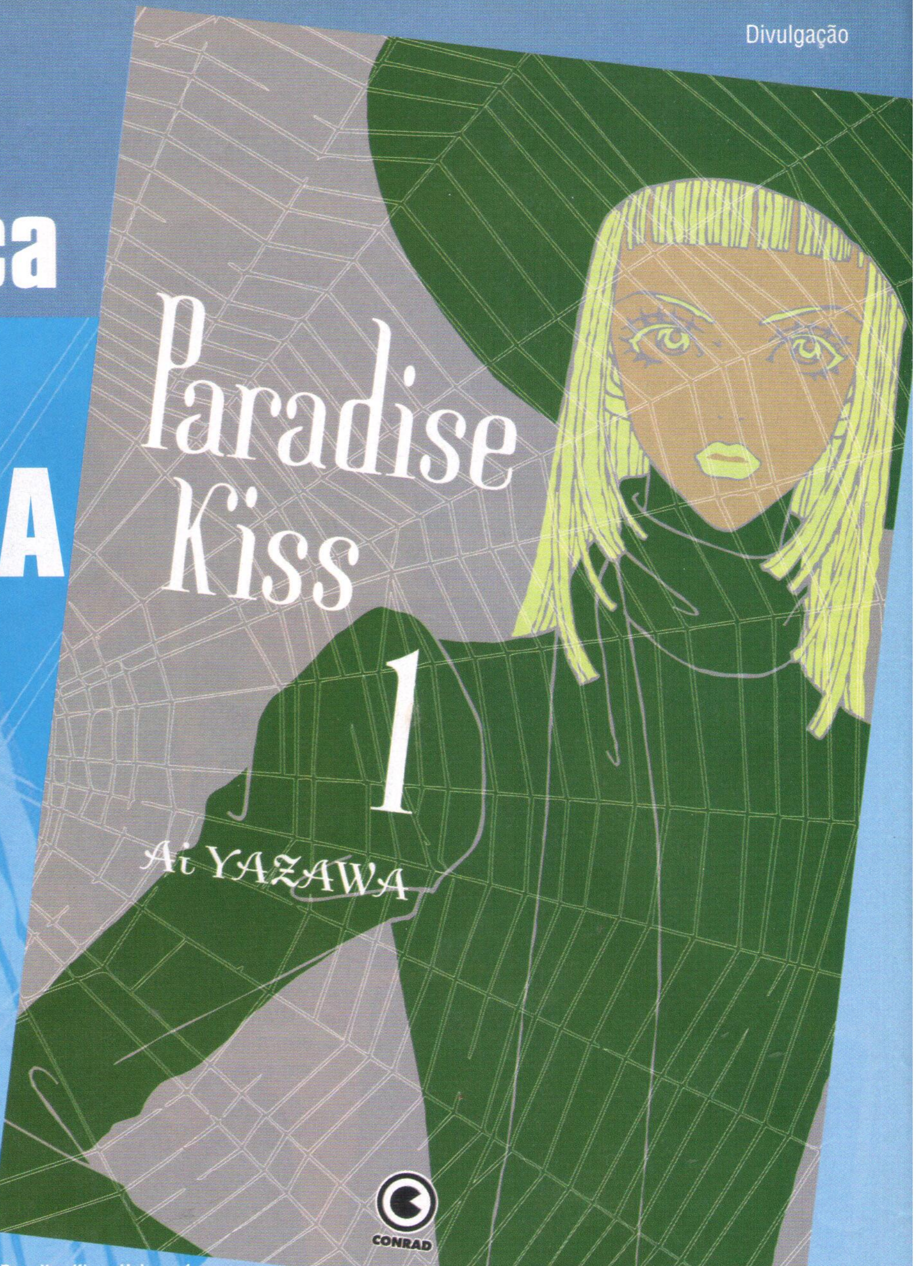
Vinicius - Olha, ainda to pensando como vou fazer, pois o circuito requer dedicação, embora seja uma diversão. E como eu tenho uma enteada de 11 anos que também curte cosplay, ainda não sei se continuarei a competir ou se vou deixar meu "legado" pra ela (risos). Falando sério, o cosplay do Brasil está em um nível muito alto e competir requer muita dedicação. Infelizmente, a correria da vida moderna não nos permite tanto espaço. Por isso, estou decidindo ainda se vou competir no próximo circuito ou apenas curtir os eventos, vendo os cosplays. Mas uma coisa é certa! Com certeza vou aparecer e competir no tradicional, em alguns eventos, só pra não perder o ritmo (risos)!

Fotos: *Fórum Cosplay Brasil (Remy e equipe de fotografo site) / Site Otaku Brasil (Peter Parker)*

Conrad lança mangá de AI YAZAWA

Formato: 13,4 x 20,2 cm
176 páginas
Plano da obra: 5 volumes
Peridiocidade: Bimestral

Divulgação



Paradise Kiss - Volume 1
Ai Yazawa - R$ 9,90

A história

O sistema educacional japonês é bastante complicado e competitivo, que o diga Yukari Hayasaka, que aos 17 anos só consegue pensar na pressão que sua família vem fazendo para que ela passe no vestibular. Certo dia, porém, ela é abordada na rua por um punk de aparência estranha — Arashi Nagase — e acaba fugindo com medo do rapaz. Enquanto corre, tromba com uma mulher (bom, nem tão mulher assim...) chamada Isabella, e desmaia.

Yukari acorda num estranho ateliê, cercada por Arashi, Isabella e duas outras pessoas de aparência também extravagante: a pequena Miwako Sakurada e o chefe do grupo, George. Descobre, então, porque foi "seqüestrada": todos os quatro são estudantes de moda da Escola de Artes Yazawa, e gostariam que Yukari (chamada de "Caroline" por Miwako) fosse modelo da Paradise Kiss — marca criada pelos quatro —, no desfile anual realizado pela escola.

Sem entender direito aquele mundo estranho Yukari foge, mas esquece sua identificação escolar no ateliê. George vai atrás dela mais tarde, e finalmente a convence a entrar para o grupo. A partir daí, vamos conhecendo a vida de cada um dos integrantes do Paradise Kiss, enquanto se aproxima o dia do desfile.

Mais que um mangá shoujo (quadrinhos para garotas), Paradise Kiss é um retrato do mundo mágico da moda, um universo que mescla arte e glamour, fielmente representado pelo traço elegante de Ai Yazawa. Publicado originalmente na revista de moda japonesa Zipper, ParaKiss (como é chamado pelos fãs) foi um sucesso de vendas estrondoso no Japão, e também teve versões em francês, italiano, polonês, espanhol e inglês, entre outras, além de uma versão em animação. Dividido em cinco volumes, Paradise Kiss é a história de uma Cinderela moderna, um conto de fadas para garotas de todas as idades.

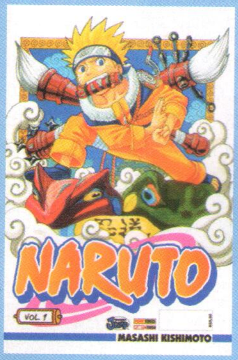
Autora

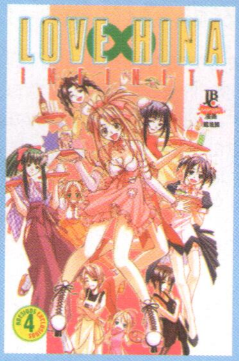
Nascida em 07 de março de 1967, Ai Yazawa é conhecida mundialmente como uma das maiores escritoras/ ilustradoras de mangás shoujo. Entre seus maiores sucessos estão Paradise Kiss, publicado entre 1999 e 2003 na revista Zipper, e Nana, série iniciada em 2000 e ainda em publicação no Japão. Em 2004, colaborou no mangá Princess Ai (também lançado pela Conrad), fazendo o design character da série de co-autoria de Courtney Love.

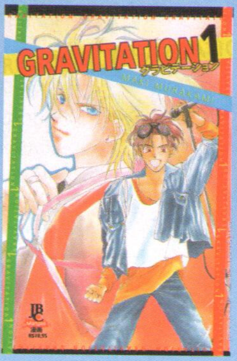
Animê e Mangá

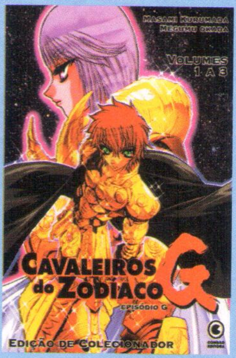
Biblioteca básica

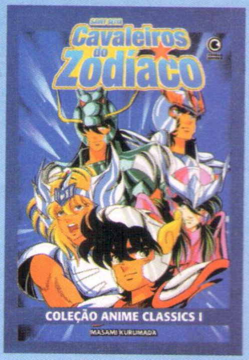
www.comix.com.br











LANÇAMENTOS:

Bleach nº1 e 2 R$ 9,90(cada)
Giantz nº1 e 2 R$ 9,90(cada)
Kil-Dong nº1 e 2 R$ 9,90(cada)
Death Note nº1 ao 4 R$ 10,90(cada)
Gravitation nº1 ao 4 R$ 10,95(cada)
Lodoss War – A Bruxa Cinzenta nº1 ao 2 R$ 9,50 (cada)
Samurai Executor nº1 e 2 R$ 14,90 (cada)
Zettai Kareshi-O Namorado Perfeito nº1 ao 3 R$ 9,90 (Cada)
1945 R$ 14,00
A Serpente Vermelha R$ 24,90
Astro Boy nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Battle Royale nº1 ao 9 R$ 12,90 (cada)
Colégio Feminino Bijinzaka nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Crying Freeman nº1 ao 10 R$ 9,50(cada)
Full Metal Panic nº1 ao 9 R$ 9,50 (cada)
FullMetal Alchemist nº1 ao 14 R$ 5,90 (cada)
Inu Neko nº1 ao 3 R$ 5,90 (cada)
Lodoss War - A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 6 R$ 9,50 (cada)
Love Hina Infinity R$ 19,90.
Naruto nº1 ao 4 R$ 9,90 (cada)
Nekomagin R$ 24,90
Panorama do Inferno R$12,00
Samurai Champlo nº1 e 2 R$ 9,50(cada)
Samurai Girl nº1 ao 5 R$ 5,90 (cada)
Trigun nº1 e 2 R$ 9,50(cada)
Uzumaki – A Espiral do Horror nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Warcraft nº1 ao 3-Trilogia da Fonte do Sol R$ 9,90(cada)

NOVIDADES

.hack nº1 ao 7 R$ 5,90 (cada)
Angel Sanctury Nº1 ao 25 R$ 5,50 (cada) nº26 e nº27 R$ 5,90 (cada)
Angry Nº1 e 6 R$ 9,90 (cada)
Berserk Nº1 ao 27 R$ 5,90 (cada)
El Hazard nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Evangelion –Iron Maiden Nº1 ao 4 R$ 6,30 (cada) e nº5 ao 12 R$ 6,90 (cada)
Fruits Basket Nº1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
Karekano nº1 ao 13R$ 9,50 (cada)
MaruSaku – (Akira Toriyama) Vol.1 e 2 R$ 14,90 (cada)
Merupuri nº1 ao 4 R$ 9,50 (cada)
Monster nº1 ao 8 R$ 12,00 (cada)
Negima Nº1 a 20 R$ 5,90 (cada)
O Tigre e o Dragão nº 1 ao 10 R$ 8,90 (cada) nº11 R$ 17,80
Planet Blood nº1 a10 R$ 10,00 (cada)
Priest nº1 e 14 R$ 10,00 (cada)
Princess Ai nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Sanctuary nº1 ao 5 R$ 12,00 (cada)
Slam Dunk Nº1 ao 26 R$ 9,90 (cada)
Tsubara Chronicles nº1 a 9 R$ 5,90 (cada)
XXX Holic Nº1 a 9 R$ 5,90 (cada)
Yu-Gi-Oh! nº1 ao 12 R$ 10,90 (cada)
Yuki nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO

Onegai Teacher Nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
Tókio Babylon Nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
Quark nº1 ao 3 –R$ 9,90(cada).
Angelic Layer nº1 ao 5-R$ 9,80 (cada).
O Chamado nº1e 2-R$ 13,90 (cada).
Megamen NT Warrior nº1 ao 6-R$ 5,90 (cada).
Love Junkies nº1 ao 38 R$ 5,50 (cada).(Para Adultos)
Mouse nº1 ao 14 R$ 9,80 (cada).(Para Adultos)
Cavaleiro do Zodíaco G •Nº 1 ao 10 - R$ 12,90 (cada)
Samurai X •Nº 5 ao 34 - R$ 2,90 (cada) •Nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) •Nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
Samurai X –Especial R$ 4,50.
Love Hina •Nº1,3 ao 14 e 16 - R$ 3,50 (cada) •Nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) •Nº 28 - R$4,90
Video Girl AI •Nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) •Nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) •Nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
Shaman King •Nº1 ao 49- R$ 4,50 (cada) Nº50 ao 64- R$ 4,90 (cada)
Sakura •Nº2 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
Inu Yasha •Nº5 ao 6 - R$ 3,50 (cada) •Nº7 ao 12 - R$ 3,90 (cada) •Nº13 ao 30 - R$ 4,50 (cada) •Nº 31 ao 96 - R$ 4,90 (cada)
Princesa e o Cavaleiro •Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) •Nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
Yu Yu Hakusho •Nº2 ao 4 - R$ 3,50 (cada) •Nº 5 ao 14 - R$ 3,90 (cada)•Nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
Chobits •Nº 1 ao 15 - R$ 4,90 (cada) •Nº 16 - R$ 5,90
Cowboy Bebop •Nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
Gunnm •Nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
X 1999 •Nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
Bastard •Nº 1 ao 23 - R$ 9,80 (cada)
Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - Nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada) Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
BT´X • nº1 ao 16 - R$ 9,80(cada)
Peach Girl •Nº 2 ao 4 - R$ 3,90 (cada) •Nº 5 ao 7 - R$ 4,50 (cada)•Nº 8 ao 11 R$ 4,90 (cada) •Nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
Ranma1/2 •Nº 1 ao 26 - R$ 4,50 (cada)•Nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
Dragon Ball •Nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
Dr. Slump •Nº 1 ao 6 - R$ 4,50 (cada) •Nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
Gundam Wing •Nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada)•Nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) •Nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
Dragon Ball Z •Nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada)•Nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
Cavaleiros Do Zodíaco •Nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) •Nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) •Nº 26 ao 48 - R$ 5,90 (cada)
Fushigi Yûgi •Nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) •Nº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
Blade •Nº 1 ao 28 - R$ 5,20 (cada):Nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada) Nº35 ao 38 R$ 6,90(cada).
Chonchu •Nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
Guerreiras Mágicas •Nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
One Piece •Nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada)•Nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) Nº39 ao 64 - R$ 5,90 (cada)
Eden •Nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) •Nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada)•Nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada)•Nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
Lobo Solitário •Nº 1 ao 28 R$ 12,90 (cada)
Slayers •Nº 1 ao 7 R$4,90 (cada) • Nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
Ragnaröck •Nº 3 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
Transformers Edição Encadernada • R$ 10,90 (cada)
Robotech Edição Encadernada •R$ 10,90 (cada)
Holy Avengers Reloaded nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
NG Evangelion •Nº4 ao 12 - R$ 4,50 (cada) •Nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada)•Nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada) Nº19 e 20 –R$ 6,90(cada)
Vagabond •Nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) •Nº12 ao 40 - R$ 6,30 (cada).Nº41 ao 44 R$ 6,90(cada).

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO:

Almanaque de Cultura Pop Japonesa R$ 34,00.
Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos R$ 75,00.
Aprenda Japonês Lendo Mangá vol.1 e 2 R$ 24,90 (cada)
Kana & Manga Vol.1 R$ 14,90
Para Se Descolar em Japonês R$ 24,90
Técnicas de Desenhar Manga Vol.1 R$ 29,00
Sudoku & Manga R$ 9,90
As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2 R$ 29,00(cada)
A Arte da Guerra-Sunzi(Sun Tzu) Ed.Bilíngüe-R$ 19,90
O Livro dos Cinco Anéis R$ 48,90
Adolf Vol. 1 ao 5 R$ 27,90 (cada)
Chè- Uma Biografia R$ 23,50
Cinderella R$ 29,50
Nausicaa Vol.1 ao 3 R$ 29,90 (cada)
Bambi Vol.1 ao 3 R$ 22,00(cada)
Enciclopédia dos Samurais (livro)R$ 49,00
A Arte do Ninja-Entre Ilusão e Realidade(livro) R$ 49,00
Sade Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 13,90
Tempest Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 14,90
SandLand (Akira Toroyama-Ed.Especial) R$ 14,90
Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco R$ 38,00
Enciclopédia Dragon Ball Z R$ 45,00
Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia - A História de Mei •Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
Novo Dicionário Romanizado Japonês-Português-R$ 39,00
O Grande Livro do Mangá - R$ 39,00
Ronin •Edição de Luxo- Capa Dura - R$ 59,00
Vampiro que Ri •R$ 29,00
Paraíso-O Sorriso do Vampiro R$ 33,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1928-1945 •R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1945-1960 •R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1960-1975 •R$ 29,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1975-1989 •R$ 29,00
Dragon Ball Ed. Definitiva Nº1 ao 14- R$ 19,90 (cada)
Vagabond –Historia de Musashi Ed. Definitiva Nº1 ao 7- R$ 25,00 (cada) nº8 ao 13 R$ 28,90 (Cada).
Evangelion Ed. Definitiva nº1 – R$ 22,00(cada).
Samurai X Kaden R$ 49,00
Como Desenhar Manga Vol. 1 e 2 R$ 29,00(cada).
Japonês em Quadrinhos R$ 47,00.
Japonês em Quadrinhos-Caderno de Exercicios R$ 20,00.
Japonês em Quadrinhos Vol.2 R$ 47,00.
Japonês em Quadrinhos-Caderno de Exercícios Vol.2 R$ 20,00.
Dungeons Crawlers Encadernada R$ 9,90
Nosferatus •(Arthur Garcia) R$ 16,90
Buda • Vols. 1 ao 14 - R$ 19,90 cada
Anime Comics - Yuyu Hakushô • Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
Coleção Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco • 1,2,3,4 - R$13,90 (cada)

DVDS:

Sakura –A carta Selada R$ 24,90.
Cavaleiros do Zodíaco - O Filme-Prologo do Céu R$ 38,90.
Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades - (Episodio 0+Vols.1 ao 4)R$ 134,90
Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades Vols.1 ao 4 R$ 38,90(cada).
Cavaleiros do Zodíaco-A Série -Vols.1 ao 24 R$ 38,90(cada).
YuYu Hakusho-Vols.1 ao 13 R$ 38,90(Cada).
YuYu Hakusho-Box 4(Vols.11 ao 13) R$ 99,90.
YuYu Hakusho-Box 3(Vols.8 ao 10) R$ 99,90.
YuYu Hakusho-Box 2(Vols.5 ao 7) R$ 99,90.
YuYu Hakusho-Box 1(Vols.1 ao 4) R$ 139,90.
Castelo Animado –R$ 39,90.
Final Fantasy VII-Adventure Children (Ed. Duplo) R$ 34,90.
Fullmetal Alchemist Box (Vol.1 ao 3) R$ 99,00.
Fullmetal Alchemist Box (Vol.4 ao 6) R$ 99,00.
Fullmetal Alchemist Vol.1 ao 6 R$ 29,90(cada).
Ragnarock Box Coleção Completa (Vol.1 ao 6) R$ 99,90.
Ragnarock vol. 1 ao 6 R$ 32,90(cada).
Megaman NT Warrior vol. 1 ao 6 R$ 34,90(cada).
Nadja Vol. 1 ao 4 R$ 36,90 (cada).
Supercampeões Box 1(Vol. 1 ao 3) R$ 89,90.
Supercampeões Box 2(Vol. 4 ao 6) R$ 79,90.
Supercampeões Vol.1 ao 6 R$ 34,90(cada) R$ 29,90.
Hunter X Hunter Box 1(vol. 1 ao 3) 94,90.
Hunter X Hunter Box 2(vol. 4 ao 6) 89,90.
Hunter X Hunter Box 3(vol. 7 ao 9) 89,90.
Hunter X Hunter Vol. 1 ao 6 R$ 34,90(cada).
Viewtfull Joe Box 1(vol.1 ao 3) R$ 94,90.
Viewtfull Joe Box 2(vol.4 ao 6) R$ 89,90.
Viewtfull Joe Box 3(vol.7 ao 9) R$ 89,90.
Viewtfull Joe vol.1 ao 9 R$ 29,90(cada).
Astro Boy Vol.1 ao 5 R$ 26,90(cada).
O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell) R$ 24,90.
Steamboy (Katsumiro Ottomo) R$ 24,90.
Metropoles (Ed. Duplo) R$ 29,90.
Memories (Katsumiro Ottomo) R$ 24,90.
Cowboy Bebop –O Filme R$ 24,90.
Utena A Garota Revolucionaria R$24,90.
Shin Chan Vol. 1 e 2 R$ 12,90(cada).
Inu Yasha (Episodio 1 e 2) R$ 12,90.
Yu-Gi-Oh! Vol. 1 ao 6 R$ 12,90 (cada).
Dragon Ball Z –Devolva-me Gohan R$ 12,90.
Dragon Ball Z –O pai de Goku R$ 12,90.
Dragon Ball Z – O Homem Mais Forte do Mundo R$ 12,90.
Sakura Wars(Episodio 1 e 2) R$ 12,90.
Kaleido Stars (Episodio 1 e 2) R$ 12,90.
Super Doll Liça Chan (Episodio 1 e 2) R$ 12,90.
Dragon Blade (Filme) R$ 34,90.

CARD GAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português Originais)
Deck Estrutura-Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura-Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura-Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura-Furia das Profundezas(Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Ascenção do Destino (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Revolução Cibernética (Contem 9 Cartas) R$ 9,90.
Box O Milênio Perdido Especial (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo) R$ 29,00

Onde Encontrar:
Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi

UM SÉCULO DA IMIGRAÇÃO JAPONESA NO BRASIL

Em 2008 se comemora os 100 anos da imigração japonesa no Brasil. Os nisseis e sanseis fazem agora o caminho inverso, estão indo para o Japão à procura de uma vida melhor, como fizeram seus ancestrais quando para cá vieram. No momento os yonseis (4ª geração de descendentes de imigrantes japoneses) não podem trabalhar na Terra do Sol Nascente porque a legislação japonesa não permite.

INTRODUÇÃO DO BUDISMO

O budismo, doutrina pregada na Índia por Gothama Shakyamuni, chegou ao Japão através da China e da península coreana. A introdução oficial do budismo no Japão aconteceu no ano 538, quando o rei Sem Ming, de Pèhché, pequena nação peninsular, enviou uma estátua de Bhuda e algumas Sutras (escritas sagradas do budismo) ao imperador nipônico, como sinal de confraternização. Entretanto, já antes disso, o budismo havia se infiltrado por intermédio dos imigrantes coreanos, que o praticavam regularmente.

PEDRA, PAPEL OU TESOURA

ESTE JOGO CHAMADO JANKEN NO JAPÃO TEM AS MESMAS REGRAS QUE NOSSO JOGO DE PEDRA, PAPEL OU TESOURA.

TANTO NO JAPÃO COMO EM OUTROS PAÍSES ASIÁTICOS É TREMENDAMENTE POPULAR E UTILIZADO PARA DECIDIR TURNOS, ESCOLHER O RESTAURANTE PARA IR, DECISÃO DAS COISAS PARA FAZER ETC.

TRADIÇÃO JAPONESA DE SÃO VALENTIM

No Japão se celebra diferente do resto do mundo o dia de São Valentim; são as mulheres que presenteiam com diferentes tipos de chocolate aos homens. Maji-choco (chocolate de verdade) para dar a pessoa por quem se está apaixonada, e o giri-choco (chocolate de obrigação) para presentear o pai, irmãos e colegas de trabalho.

Esta tradição se originou por uma campanha lançada por um fabricante de chocolate, em 1958. Promoveram este dia como "o dia em que as mulheres confessam seu amor a um homem ofertando chocolate".

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1511 – Renovação do Tratado Comercial Nipo-coreano.
1531 – Choque entre as seitas budistas: Hokke-shu e Sahinshu.
1543 – Introdução das armas de fogo pelos portugueses.
1549 – O jesuíta Francisco Xavier chega ao Japão.
1551 – Os piratas japoneses atacam Nanking, China.
1556 – Introdução da medicina ocidental pelos jesuítas.
1560 – Oda Nobunaga derrota Imagawa Yoshimoto na batalha de Okehazama.
1562 – Os senhores de Omura e Shimatsu se convertem ao cristianismo.
1568 – Chega um navio português a Nagasaki.
1569 – O padre Frois divulga o cristianismo em Kyoto.
1571 – Oda Nobunaga ataca o centro budista de Hiei.
1573 – Fim do governo de Muromachi.
1573 – Oda Nobunaga ataca os adeptos da seita Ikko.
1574 – Oda Nobunaga ataca os adeptos da seita Hongwanji em Isse.
1575 – Oda Nobunaga constrói o castelo de Azuchi.

TIRAR OS SAPATOS

Para visitar uma casa japonesa, sempre tem de tirar os sapatos logo na entrada. Geralmente, há um chinelo à disposição. Não é preciso tirar as meias. Também se deve tirar os sapatos ao visitar templos e outros lugares turísticos.

A SAGA DE ODA NOBUNAGA

ODA NOBUNAGA FOI UM ESTRATEGISTA QUE DEIXOU O SEU NOME NA HISTÓRIA DO JAPÃO. RESOLVEU UNIFICAR O JAPÃO, DIVIDIDO EM DIVERSAS NAÇÕES, EM CONSTANTES GUERRAS. PARA TAL FIM, ELE LIDEROU UM EXÉRCITO E FOI CONQUISTANDO OS FEUDOS, CHEGANDO A INVADIR KYOTO, CAPITAL DO JAPÃO. SEU INTUITO ERA SE TORNAR O BRAÇO DIRETO DO XOGUM ASHIKAGA YOSHIAKI, QUE NÃO PASSAVA DE UMA FIGURA SIMBÓLICA. PORÉM, ASHIKAGA, RECEOSO DE QUE NOBUNAGA LHE TOMASSE O CARGO DE XOGUM, RECORREU AOS SENHORES DE MOURI E TAKEDA PARA ELIMINAR NOBUNAGA. ODA NOBUNAGA, SABENDO DA TRAMA, DEPÔS ASHIKAGA YOSHIAKI DO CARGO DE XOGUM, ACABANDO ASSIM COM O GOVERNO DE MUROMACHI, QUE DUROU 235 ANOS.

CAPITAL PERMANENTE

Até o ano de 710, a capital do país era constantemente mudada. Ao assumir o trono, cada imperador construía, em local diferente, uma nova residência, ali estabelecendo também a sede governamental. Porém, em 710, foi construída, por conveniência política, a capital permanente de Nara.

A II GRANDE GUERRA

O Japão entrou em guerra contra os Aliados, em 1941, com o ataque ao porto de Pearl Harbor. Esta guerra foi a passagem mais rígida de sua história, pois, além da perda em material e em homens, teve que se render incondicionalmente.

KIMONOS

OS JAPONESES, HOJE EM DIA, VESTEM ROUPAS DE ESTILO OCIDENTAL NO DIA-A-DIA. RESERVAM O TRADICIONAL KIMONO PARA GRANDES OCASIÕES. QUANDO ESTÃO EM CASA, PODEM USAR KIMONO SIMPLES. NO TEMPO DOS SAMURAIS, AS JAPONESAS USAVAM KIMONOS, SIMPLES OU DECORADOS.

POMPA MESMO DEPOIS DA MORTE

Desde o Século III até o VI, os nobres costumavam construir túmulos monumentais, como as pirâmides do Egito, para mostrar o poder e a nobreza do falecido. Esses sepulcros eram amontoados de terra, em forma de colina, cuja construção exigia milhares de braços humanos, por um período de três ou quatro anos.

BEIJAR E ABRAÇAR EM PÚBLICO

Embora os jovens japoneses estejam mais ocidentalizados, a norma geral é que um nipônico considera vergonhoso se beijar em público e tratará de evitar o ato.

Os abraços, palmadinhas nas costas e diversos beijinhos que nós fazemos para expressar afeto são considerados de má educação, no Japão. Isto porque eles não estão acostumados com estes gestos. Também é bastante raro ver um homem e uma mulher de qualquer idade de mãos dadas; a não ser que estejam apaixonados.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

NOVA UNIDADE: FILIAL SANTA CRUZ!

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL SANTA CRUZ - Fone: (11) 3207-7624
R. Loefgreen, 934 - Próximo ao Metrô Santa Cruz

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Mazzella, [illegible]

Por Minami Keizi

Curso RELÂMPAGO de Japonês

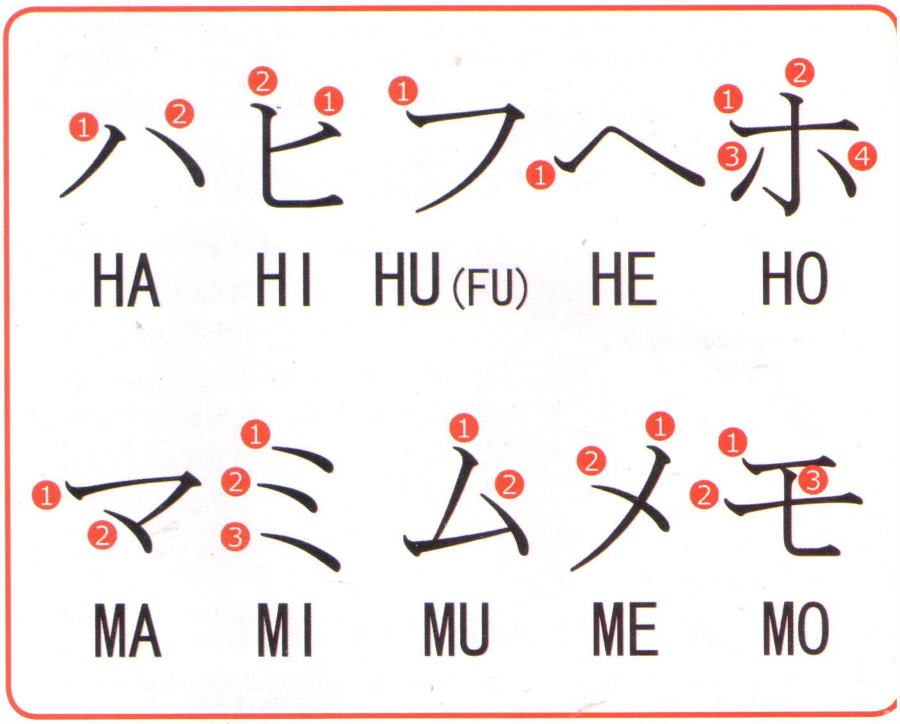
AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

Aula 21

Professor: Kenji Kihara

Desta vez, iremos aprender mais duas colunas do alfabeto Katakana: o **HA Gyo** e o **MA Gyo**.

OBS.: o **H** no katakana é pronunciado de uma forma suave, como o **R** no início de uma palavra, como na palavra **rato**, por exemplo. E o **He** se escreve da mesma forma que o **He** do Hiragana.



EXEMPLOS DE PALAVRAS:

Palavras usando apenas o **Ha Gyo** e **Ma Gyo**.

Presunto – HaMu ハム

Anotação – MeMo メモ

Mestiço – Ha-Fu ハーフ

Exemplo usando todos os "Gyo"s que já aprendemos:

Faca – NaIFu ナイフ (assim como no hiragana, o Hu, lê se como Fu no katakana)

Anime – ANiMe アニメ

Metro (medida) – Me-ToRu メートル

Aproveitando, que aprendemos algumas contagens nas edições anteriores, vamos aprender a usar o metro como sufixo de contagem.

Tabela

1 metro	いちメートル
6 metros	ろくメートル
2 metros	にメートル
7 metros	ななメートル
3 metros	さんメートル
8 metros	はちメートル
4 metros	よんメートル
9 metros	きゅうメートル
5 metros	ごメートル
10 metros	じゅうメートル

EXERCÍCIOS:

Vamos escrever as seguintes palavras em katakana!!!!

Fósforo – MATTI □□□

Time – TI-MU □□□

Café – KO-HI- □□□□

As respostas destes exercícios virão na próxima edição!

Respostas da edição anterior:

Pista de corrida
コース
ko-su

maleta
ケース
ke-su

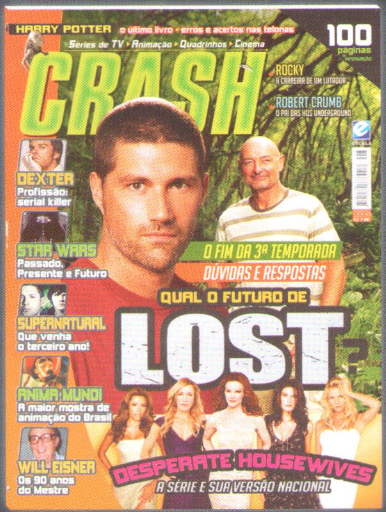
terno
スーツ
su- tsu

EDITORA escaLa

CRASH

NO MUNDO DO ENTRETENIMENTO

CRASH traz para os amantes do entretenimento o mais amplo conteúdo do que foi e do que é notícia neste fascinante mundo que vai além da sétima arte. Aborda, também, o universo dos quadrinhos, da animação e das séries de TV, que viraram uma epidemia mundial.


HARRY POTTER o último livro • erros e acertos nas telonas
Séries de TV • Animação • Quadrinhos • Cinema
100 páginas
CRASH
ROCKY A carreira de um lutador
ROBERT CRUMB O pai dos HQs underground
DEXTER Profissão: serial killer
STAR WARS Passado, Presente e Futuro
SUPERNATURAL Que venha o terceiro ano!
ANIMA MUNDI A maior mostra de animação do Brasil
WILL EISNER Os 90 anos do Mestre
O FIM DA 3ª TEMPORADA DÚVIDAS E RESPOSTAS
QUAL O FUTURO DE LOST?
DESPERATE HOUSEWIVES A SÉRIE E SUA VERSÃO NACIONAL

Nas bancas, www.escala.com.br ou (11) 3855-1000.

SUA PORTA
DE ENTRADA
PARA O MUNDO
DOS NEGÓCIOS
NA INTERNET

Sua porta de entrada para o mundo dos negócios na Internet

Profissão
WEBM@STER

CONSTRUÇÃO MÁGICA
SITE PROFISSIONAL
EM APENAS
5 MINUTOS
PROGRAMAÇÃO ZERO!

INÉDITOS
202
MODELOS PRONTOS
para Joomla!

Adobe
Flash CS3
Professional
Teste a nova versão da ferramenta mais popular para criação de sites, animações e muito mais

Álbum fotográfico
Photo Story
Platinum
Crie sites incríveis com suas fotos ou grave tudo em DVD
VERSÃO COMPLETA

AJUDA ONLINE
CHM
EDITOR
Edite ou traduza ebooks e arquivos de ajuda sem estresse!

150
RELÓGIOS
EM FLASH

E AINDA:
202
MODELOS
PRONTINHOS
PARA VOCÊ USAR!

0005
R$ 9,90

Acessibilidade já!
Como e por que você deve se preocupar com este fator durante o desenvolvimento

Sua emissora online
Crie seu canal de televisão na rede usando todo o poder do Mogulus e da Web 2.0

Vendendo pela rede
Saiba como ganhar comissão de grandes redes comerciais usando os visitantes de seu site

Nas bancas, no site www.escala.com.br ou (11) 3855-1000

EDITORA
escaLa